PlayStation
SEGA SATURN
Dreamcast
NINTENDO 64



OLD GAMERS SAGA

20世紀の最後を飾る
名作ゲームを徹底検証



Vol.3 1998年～1999年

終焉に向かう32BIT機と
第6世代機の台頭

OLD GAMERS SAGA
Play Station
SEGA SATURN
Dreamcast
NINTENDO64
Vol.3
セガサターンからドリームキャストへ
メディアパル


標高 7128m
Technical Arts Energy is Charged
Purify Weird Soul!!
86F Lv88 HP446/525 24056G
モンスターハウスだ!
ショッキング!
なのニャ
そういえ
WATCH
GAME CAMERA
HEATER
020.3
08
K.O.!!
桂馬はとっさに思った。
A「ボクは少年係だ。彼らも昔は少年だった」
B「ボクは少年係だ。大人は放っておきまぜう」
コーヒー
陽ノ下「先に琴子との約束があったのに、
私が無理に誘ったりして。
……ごめんね。
PRESS START BUTTON
登頂成功

PlayStation
SEGA SATURN
Dreamcast
NINTENDO64

OLD GAMERS SAGA

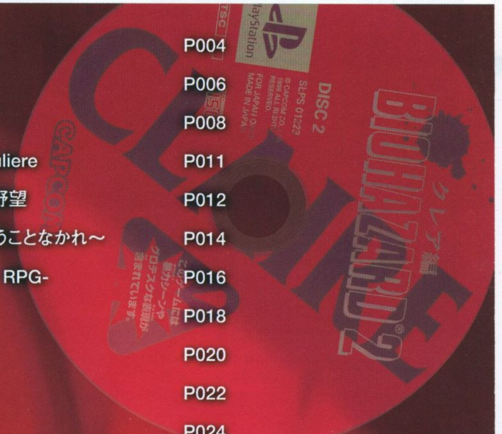
戦も同様だ。
は一体もい
しらに弱点
動きを観察し
テムも活用す
の神殿で青年
ハイラル城下
子が一変。人
デットが徘徊
に現れるシリ
う人物のミス
青年編のスタ
である。少年
いる設定であ
限らず他の場所
が見られる。カ
いたダンペイさ
なられていたが、
ンクに絡んでく
わった人物が青
るので、各所を
違いを観察するの
物以外にも子供時
って影響する場面
特定の場所に魔法
たり、ハイリア湖
カリナを演奏して
普通では行けない
ることができるのだ。
かけらや黄金のス
集めるのに必須な要
のイベントは子供時
メロディーを忘れて
が使えないので注意。
あり、森の神殿をク
代に戻れるので、他
にアイテムの取りこ
とが可能だ。　バイ
ゲーム…。サイレン

いずれにせよ、本作の誕生秘話を含めて大手の出すコンシューマーゲームにしてはよくアクシデントに見舞われる作品である。　バイオハザードに似たゲーム…。サイレントヒルが発売された当時、そういう印象を抱いた人が多かったのではないだろうか。その頃、既にバイオはメジャータイトルとして認知されていたし、サイレントヒルはノーマークではなかったにしろ、発売前からゲームファンの目を釘付けにするほど期待されていたタイトルでもなかった。しかし、実際にプレイしてみると左右キーで旋回する独特の操作性、武器を使ってクリーチャーを倒す、謎解きをするという共通点はあったものの、主人公を取り巻く環境が夢か現実なのかもわからない異様な世界で非科学的な光景を何度も目にする展開…というバイオとは完全に異質の恐怖を売りにしていることが判明し、国内外で多くのファンを獲得するに至ったのである。特にアメリカではバイオ同様に映画化もされ興行収入も上々。続編も制作されているらしい。そのようにゲーム以外のコンテンツも抱き込みホラーゲームの代表格にまで成長したシリーズだが、元々はスティーブン・キングの小説をゲーム化するプロジェクトが諸々の事情で断念せざるを得なくなったことが関係しており、ビッグプランの頓挫によりサイレントヒルが生まれるきっかけになったのだからわからないものだ。ちなみにシリーズ6作目のサイレントヒル　ホームカミングが突然日本国内で発売中止措置が取られる事態も起こっている。これは致命的なバグがあるとか、残酷描写の問題といわれているが、

すると…。これまでの驚愕の結末が待っている。ザード3は前作と同じラーを背景にストーリーが件以後、クリスを始めとするS.T.A.R.S.のメンバーはアンブレラの実態を探るためヨーロッパに渡っていたが、ジルはラクーンシティーに残り単独調査を行っていた…という設定でサバイバルがスタートする。ちなみに2は9月29～30日までの話。本作は9月28日～10月2日までの話となっており、ジルはレオン達と同時期にラクーンシティーに潜在していたことになる。作中にレオン達は登場しないが、このストーリーは次回作コードベロニカに繋がっており、クリスを追ってヨーロッパに向かったクレアへと話が続いていくのだ。しかし、ストーリーに限らずとも人気タイトルの宿命であるシリーズ化によるマンネリには各社頭を悩ませるところ。どういった打開策を練るのかクリエイターの腕の見せどころでもある。その点において本作はというと、リロードツールによる弾薬の作成や緊急回避、クイックターンといった新アクションの追加、危機的状況下で発生するライブセレクションを取り入れており、プレイヤーを飽きさせない内容に仕上がっているといえるだろう。さて、バイオ3の最大の特徴といえば即答で追跡者であろう。ネメシスを寄生させることでタイラントの知能が上がり、元々タフで凶暴なのに自己判断で任務を継続する頭脳を持った上、ロケットランチャーまで装備可能。さらに形態を変えて最後までしつこく付きまとう…とちっとも嬉しくない成長を遂げたクリーチャーである。何故追跡者が執

れともボタン連打で熱くなるミニ
が国民性に合致しているのかは
いが、アメリカでの人気も相当
任天堂作品も他社同様に別の会
を委託することは珍しくないが
ーズは通常の流れと少し違う。
所やゲームフリークなどの任天
作品を生んできたいわゆるセカ
ティーではなく、一貫してコン
一向けがハドソン（シーエイ
ョンが開発協力）、アーケー
ゲームがカプコン（こちらは
が行っている）というように
ドパーティーと提携している
いうか、特にマリオを使用し
特殊である。本作のボードゲ
的にスターとコインを多く持
が優勝となり、スーパースタ
手にするという概要。普通の
要領で出目と同じ数を進み
スに応じて各種イベントが
ゴールは存在せず規定ター
の合図となる。ミニゲーム
全員が1ターンを終了した
各人が止まっているマスの
加型のゲーム内容を決定す
だし、これとは別に星型の
た場合は1人用のミニゲー
クッパに遭遇した際は個
方のミニゲームに発展す
概ねに遭遇してしまった
い目に遭うようになって
は来客時に盛り上がれる
以降のシリーズのように
ができないため、未経験
ある。ミニゲーム自体に
ものではないとはいえ、

1998 1–4
January – April



PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO 64



絡み合う複雑なストーリーが人気の大作RPG

ゼノギアス

祝福か絶望かー GOD ONLY KNOWS

名作と呼ばれるRPGは数あれど、『ゼノギアス』ほど長きに渡って人々から支持された作品は珍しい。開発陣がスクウェアを去ったことから正式な続編が作られることはなく（本作の世界観を再構築した上で制作された『ゼノサーガ』シリーズが存在するが、あくまでも別モノ）、リメイクでいいから関連作品を発売して欲しいとの要望も未だ多く耳にする。

従来の英雄譚的なJRPGとは一線を画す、壮大かつ重々しいストーリー。これが本作最大の魅力であろう。至るところに張り巡らせられた数々の伏線に加え、世界観もとことんまで作りこまれている。1回のプレイにかかる時間は個人差はあれ70時間程度。やり込み要素は皆無といってもいい作品なので、それを考えるととてつもないボリュームである。難解な専門用語、それは時に精神用語であったり宗教用語であったりするのだが、それを理解するだけでも相当の時間がかかってしまうので、理解しようと参考書等を読みながらプレイすると100時間は超えるのではないだろうか。ゲームをプレイするというよりも、どちらかと言えば小説や哲学書を読んでいるような印象である。



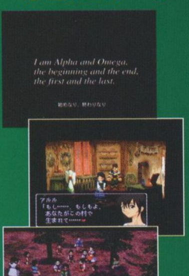
温かいオルゴールの音色が静かに鳴る中、主人公のフェイに優しく語るシタン先生。本作のキーパーソンでもある。



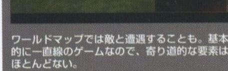
物語の至るところに伏線が張られているので、テキストは決して読み飛ばさないように。後で混乱の原因となる。

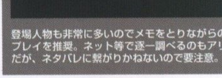
ちょうど社会現象になった某アニメが流行っていた時期だったので、アニメにしろゲームにしろ当時はそれを模したもの、つまり主人公の精神世界や世界の終末等を描いた作品がやたら多かったのだが、大半が駄作との評価で人々の記憶の中から消えてしまっているのに対し、本作は未だ続編やリメイクが望まれている。それほど本作のストーリーは素晴らしく、アーカイブスで配信後は、さらに本作に対する評価が上がった感さえある。FFよりもゼノギアスを…。今となってはそれも叶わぬ夢だ。

序盤のストーリー



宇宙を舞台にした美麗なオープニングは、終盤にその謎が解き明かされる壮大な伏線となっている。その後、舞台はほのぼのとした村へと移され、そして忌まわしい事件が…。


ワールドマップでは敵と遭遇することも。基本的に一直線のゲームなので、寄り道的な要素はほとんどない。



登場人物も非常に多いのでメモをとりながらのプレイを推奨。ネット等で逐一調べるのもアリだが、ネタバレに繋がりかねないので要注意。

DATA ゼノギアス

発売日		メーカー	
PS	1998年2月11日	PS	スクウェア
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

BEST版も発売されており中古の流通量も多い。配信版も存在するが、データの容量がかなり大きいので注意。

傑作RPGには違いないがシステムは改良の余地アリ



必殺技のほか、気功やエーテルといった特殊能力を使用することも可能。なお、特殊能力を使う際はEPを消費する。

ストーリーは数あるRPGの中でも間違いなく最高峰だが、システム面は例えばFFⅦのマテリアのような目新しい何かがあるわけでもなく、ちょっと退屈。格闘ゲームを彷彿とさせる戦闘シーンにしてみても、もっと工夫が欲しかったのが正直なところだ。念のため未プレイの方向けに説明しておくと、戦闘シーンでは各人に行動ポイントが割り当てられており、攻撃の際はこれを使用することになる。□ボタンで弱攻撃（1P消費）、△が中攻撃（2P消費）、○が大攻撃（3P消費）に対応しており、この範囲内で連続攻撃も可能。また、攻撃は使用回数がカウントされ、レベルと使用回数が条件を満たせば必殺技を習得。なお、必殺技は攻撃の最後に○ボタンを押すことで使用でき、さらに溜めたAP（攻撃キャンセルで溜める）を使って連続的に必殺技を繰り出すことも可能となっている。一見凄そうなシステムにも思えるのだが、普通に戦闘を続けていれば必殺技も自然と習得していくので、実は従来のRPGと大差はなかったりする。



セーブ画面でサブタイトルを確認

セーブ画面では現在のサブタイトルが表示される仕組み。全部で60以上も用意されている。先はまだまだ長い。

2種類の戦闘

通常戦闘はオーソドックス

ギア戦に比べると通常戦闘は爽快感があり、さらに難易度も低め。



ボスとの戦いはギアがほとんど

遭遇した敵がギアなら生身では危険極まりないので、すぐにギアを召喚しよう。



戦闘システム



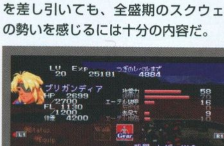




通常攻撃には弱・中・強が存在し、使用回数およびレベルが規定値に到達すると必殺技を習得できる。なお、使用回数についてはメニュー画面からいつでも確認可能だ。

また、「ギア」と呼ばれる兵器に搭乗して戦闘することも可能だが、APではなくチャージした燃料で攻撃や必殺技を出すことができる。なお、ボスとは基本的にギアで戦うことになるのだがこれが非常に厄介。敵が強すぎる上にギア戦は長引きやすくテンポを悪くしている。一応パーツ等で強化もできるがそれでも辛め。このバランスの悪さはやはりいただけない。

他にもディスク2の大半がテキストのみで進行したりと開発期間の不足が伺える箇所が散見されるものの、それを差し引いても、全盛期のスクウェアの勢いを感じるには十分の内容だ。



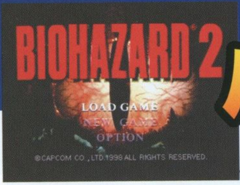
ギアの装備も重要

メニュー画面ではギアのパーツの換装も可能となっている。特にボス戦前はしっかりチェックしておきたい。



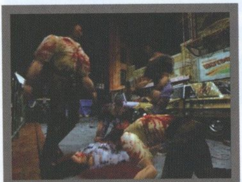
オープニングをはじめ、随所で（特に序盤から中盤にかけて）アニメーションが挿入される。ボイスも挿入されており、スクウェア作品として初めて声優を起用したことでも知られている。

人気サバイバルホラーシリーズの第2弾
バイオハザード2



PS
SS
64

ディスク2枚に4つのシナリオが存在


前作よりもゾンビの数が激増
前作の洋館からラクーンシティーに舞台が移りおびただしい数のゾンビがプレイヤーを襲う。

前作で世界中のゲームファンを震撼させ、サバイバルホラーというジャンルを確立した『バイオハザード』。その衝撃作の発売から約2年後。再びプレイヤーを恐怖の渦に巻き込むべく『バイオハザード2』が市場に放たれた。

洋館事件の惨劇から2ヶ月後。壊滅状態となったラクーンシティーを舞台に、そんな異変が起こっているとは知らず新人警官として着任するために街に向かうレオンと、連絡が取れなくなった兄を捜すために街を訪れたクレアの脱出劇が描かれている。ちなみに2人は後に『バイオ4』と『コードベロニカ』でも主役を務め、キーパーソン役のエイダも4では単独のゲームモードが存在するなど本作に登場したキャラの人気は高い。しかし、本作と後の各人の顔があまりにも違うのは…仕方ない。ゲーム業界の技術躍進と時間のせいだ。そこは目をつぶっておこう。

ゲームはレオン編とクレア編2枚のディスクに分かれており、エンディングを迎えるともう一方の主人公の物語をプレイできる裏シナリオがあるのが特徴。つまり一通りプレイしようと思ったら、表裏合わせて4回のクリアに挑戦するというわけだ。この表裏のシナリオにはザッピングシステムが採用されており、武器庫でサブマシンガンを取ると裏の同じ場所では入手できないなど、表で取った行動の一部が裏に反映する。また、裏の方はタイラントと何度も遭遇するため、難易度は高くなっている。


来るのがわかっていてもついビビってしまう演出
久々のプレイでも一度味わった恐怖は忘れない。故にここで手が出てくる！と心の準備はできているのだが…。わかっていてもやっぱりビビる。

操作キャラクター

レオン編



レオン・S・ケネディ
専用アイテム ライター
コスチュームチェンジでハンドガンの発射速度UP

エイダ・ウォン
専用アイテム ジョンの写真
他のキャラに比べて移動速度が速い

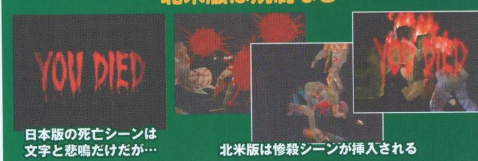
クレア編

クレア・レッドフィールド
専用アイテム キーピック
ピッキングで簡単なカギを開けられる

シェリー・バーキン
専用アイテム 家族の写真
武器を所持できないため行動中は回避専門

主人公はレオンとクレアの2人だが、両編とも第2のキャラを操作できる。ただ、『バイオハザード0』のように任意の切り替えは不可能で交代はシナリオに沿って行われる。なお、体力は一律なのでレオンだからタフということはない。

北米版は規制なし



日本版の死亡シーンは文字と悲鳴だけだが…
北米版は惨殺シーンが挿入される

北米版はゲームオーバー時に主人公が死亡するシーンが流れるようになっており、国内版よりも恐怖度が増している。「シャクシャク」とゾンビに喰われる効果音には戦慄を覚える。

DATA バイオハザード2

	発売日	メーカー
PS	1998年1月29日	カプコン
SS	未発売	未発売
64	2000年1月28日	カプコン

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション
SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

ゲームキューブやドリームキャスト版も発売されており、選択には困らない。

戦闘の準備も心の準備も出来ていない状態で奴が…

『バイオ2』はウイルスに侵された街が舞台ということで前作よりも大量のゾンビが登場し、ノーマルモードでは弾薬の節約が課題である。調子に乗って破壊者を気取っていると、すぐに弾がなくなりピンチを招くことは必至。戦闘不可避のクリーチャーでなければ逃げも視野に入れておきたい。とはいえ、言うは易く行うは難しで、俊敏なゾンビ犬や音に敏感なリッカーをやり過ごすのは簡単ではない。クレア編のシェリーのように逃げるしか選択肢がないキャラは別として、武器を携帯しているキャラは倒すべき敵を見定めて行動するべきだろう。Sランク評価を狙うならクリア時間が関係してくるので、なおさらである。

しかし、どうやっても戦闘を避けられないボス格クリーチャーは当然いるわけで、発売から13年、これまで数え切れないほどのプレイヤーに地獄を見せてきたアリゲーターは印象深いボスである。攻撃を喰らえば一撃死、逃げてもどんどんプレイヤーに迫ってくるという極限状態に、思考はパニックを起こす。タネ明かしをしてしまえばボンベを咥えさせてシュートすれば簡単に倒せるのだが（通常武器でも倒すことは可能）、初めての対峙、もしくは内容をすっかり忘れてしまった人には高確率でセーブポイント送りが待っているのである。

気を抜いたら即臨終させられるクリーチャー達


ボスではないが要注意のリッカー


2の名物ボスアリゲーター


T-ウイルスを凌駕するG生物

襲われている最中はどれだけライフが削られているかわからないので、強敵からの攻撃を受けた時はステータス画面を呼び出して状態をチェックしよう。

The 豆腐 Survivor



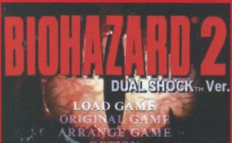
The 4th Survivorの別バージョン



豆腐がナイフ一本で警察署から脱出する内容

豆腐シナリオを出現させるには裏シナリオ（難易度ノーマル）でSランク評価を獲得しThe 4th Survivorを出現させ、さらに表裏表裏表裏と計3セットのシナリオクリアが条件。

バイオハザード2 デュアルショックVer.



発売日	PS	1998年8月6日
	SS	未発売
	64	未発売
メーカー	PS	カプコン
	SS	未発売
	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価
4800円

ゲームアーカイブス
未配信

ディスク版を買うならこちらが断然オススメ

デュアルショックVer.は文字通りデュアルショックに対応した後発タイトルで、アナログスティックでの操作や振動機能の有無を選んで遊べるが、ゲームについても無印版より充実した機能が内蔵されている。

プレイヤーに最も大きい恩恵を与えてくれるのが弾薬無制限の裏コマンドだろう。コンフィグ画面でR1を押しながら□ボタンを10回押せばすべての武器が無制限となるのだ。シークレット武器を封印すれば評価に影響しないので、これを使えばSランク獲得がだいぶ楽になるだろう。

そういった裏技とは無縁の上級者には自動照準がなく敵が強化されているU.S.A.モードも用意されている。また、通常モードかU.S.A.モードをクリアすると、Extreme Battleで遊べるようになる。無印版に入っていたThe 4th Survivorと豆腐もそのまま収録されているので、ボリュームを求めるならこちらを購入するべきだろう。豆腐のリザルト画面で湯豆腐にされてしまうカットは必見である。



Extreme Battleというおまけモードを追加

警察署内に配置された爆弾を回収するのが目的のアナザーシナリオ。レオン、クレア、エイダの他に本編で登場しなかったクリスも使える。

PS
SS
64



サウンドノベルの最高傑作として10年以上にわたり君臨

サウンドノベル 街 machi

システムとストーリーが奇跡的に融合



選択肢を選ぶことでシナリオが展開

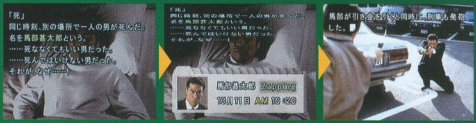
基本的なゲームシステムはサウンドノベルとしてオーソドックスなもの。ただし、複雑に絡み合う7本のシナリオが非常に秀逸なのだ。

SFCの『弟切草』の大ヒットによりゲームの1ジャンルとして定着したサウンドノベル。その後も他のメーカーから類似作が多数発売されたが、その多くは駄作とも言える内容で、いつしかサウンドノベルというジャンルは下火になっていった。その様な中で同ジャンルの開拓者であるチュンソフトが世に放ったのが、この『サウンドノベル 街 machi』である。発売前の画面写真を見たファンの中には実写映像に拒否反応を起こす者も多く、それほど大きな期待を持たれた作品ではなかったのも事実なのだが…。

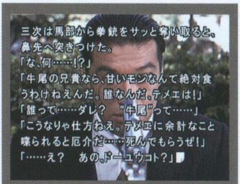
しかしながら、本作はその期待を良い意味で大きく裏切り、サウンドノベル史上どころか、ゲーム史上にまで名を残す名作となったのだ。新しく搭載されたZappingシステム、それによって大きく活かされ絡み合う複雑な7つのストーリー。紙媒体では不可能である新たな小説の形態を確立させた功績は賞賛されるべきである。

渋谷という街を舞台に7人の主人公達による独自のストーリーが展開される。同じ日、同じ時に同じ街の中ですれ違う主人公達。彼らの人生には一見すると全く接点はないように思えるのだが、何気ない行動1つが別の人間の人生に大きな影響を与えているのである。時にはある人間のとった行動によって、他の人間が不慮の死を遂げてしまうこともある。本作を読み進めるうちに、偶然が引き起こす人生の面白さに気付かされるであろう。

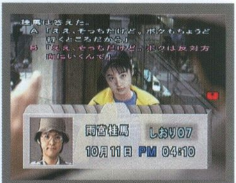
Zapping



あるシナリオを読んでいる最中に他のシナリオへのリンクがあり飛ぶことが出来る。1本のシナリオを読み続けるのではなく、全てのシナリオを少しずつ読み進めることで完読出来る仕組みだ。



あるキャラの選択肢によって違うキャラがバッドエンドを迎えたり、シナリオは複雑に絡み合っていて、Zappingの妙が活かされている。

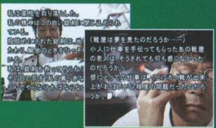


プレイヤーは任意の場所に「しおり」をはさむことが可能。しおりの位置には何度でも戻ることが可能で、選択肢を選び直せる。

シュレディンガーの手

主演 市川文靖（ダンカン）





かつては文学賞を受賞したこともある、作家「市川文靖」はテレビの売れっ子プロットライター「中島哲雄」として活躍していた。しかし、それは彼が望んだものではなく、寝ている間に「何者か」によって書き上げられている作品なのだ。この二重人格的な生活から逃れ、純文学を書き上げるために市川は…。

DATA サウンドノベル 街 machi

発売日		メーカー	
PS	1999年1月28日	PS	チュンソフト
SS	1998年1月22日	SS	チュンソフト
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

PS版のタイトルは『街 ～運命の交差点～』で様々な機能が追加されている。また、PSP版も存在。

Zappingにより 7人が同一の時間を共有

ここで本作のZappingシステムについて解説しておきたい。本作では1人のシナリオのみを最後まで読み続けることは不可能で、ある程度まで読み進めるとシナリオが中断してしまう。その時には他の主人公のシナリオからZappingによって飛んでくれば先を読むことが出来るようになる。具体的にはあるシナリオを読んでいる際に、他の主人公の名前が青く表示されているところがZappingポイントである。その場ですぐに他のシナリオに飛んでもいいし、しおりを挟んでおけば後でそのポイントに簡単に戻ってくることも出来る。読む順番はある程度プレイヤー任せだが、何れにせよ7本のシナリオを平行して読み進めていかないと、最後まで読むことは出来ない。

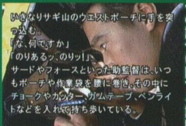


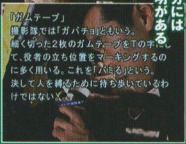
脇役にも個性的なメンツが並ぶ。特にサギ山役のヨースケこと窪塚洋介は後に「池袋ウエストゲートパーク」で大ブレイクを果たす。

また、シナリオ上に出現する選択肢は、その話に直接関わるものと、他の話に影響を与えるものとがある。そのため、Aのシナリオで選んだ選択肢によってBのシナリオがバッドエンドを迎える、ということが往々にして起こるのだ。だからといってあまり選択肢を選ぶ時に慎重になる必要はなく、バッドエンドを迎えた時に、原因となったであろう選択肢まで戻ればいいことである。そもそも本作は一直線に最後まで進むより、数多く用意されているバッドエンドを迎えた方が楽しい場合が多く、時にはわざとダメな選択肢を選んでみるのもいいだろう。また、PS版では隠しシナリオの開放条件が、バッドエンドを一定数以上見ることなので、こちらではより積極的にバッドエンドを見て行かなくてはならない。

TIP

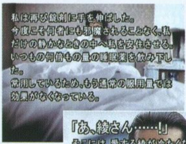
文字色の変わった部分にはその語句に関する説明がある



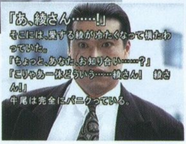


要は注釈のこと。シナリオ中に様々な語句や人物の説明を見ることが出来、これだけでも相当楽しめる。また、ここからZappingへ繋がる場合も多い。

全122種類のバッドエンド



睡眠薬の飲み過ぎで2度と目覚めることがなかった市川。本編同様に悲劇的な最期だ。



プロポーズするべき相手が死んでしまうというバッドエンド。出だしからつまずく牛尾。



ケンカで警察に逮捕される高峰隆士。最終的には必ず警察のご厄介になるのだが…。

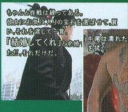


ドラマの主人公として人気者になる美子。ある意味ハッピーエンドとも言える。

The wrong man 牛



主演 牛尾政美（松田勝）



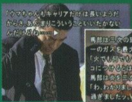


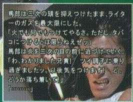
元ヤクザである牛尾は宝石店の店員である女性にプロポーズしようと心に決めていた。決行当日、宝石店で強盗に巻き込まれた牛尾は、その犯人が昔の子分である三次であることに気が付く。犯人の一味に間違われ、三次と一緒に逃げることになった牛尾は、偶然近くでロケをしていた馬部と入れ替わってしまい…。

The wrong man 馬



主演 馬部甚太郎（松田勝）





気が弱く売れない役者である馬部は、交際中の女優の後押しでヤクザの組長役に抜擢される。撮影中に失敗し、公園でたたずんでいた馬部は三次と出会い、牛尾と間違われ強盗事件に巻き込まれていく…。牛と馬は対になったシナリオで、関連性が非常に強い。またこの2本のシナリオのみ3日目で終了になる。

オタク刑事走る!



主演 雨宮桂馬（あらい正和）





渋谷中央署生活安全課少年係の刑事である雨宮は、オーロラビジョンに映し出されたメッセージに目が止まる。爆破予告だと騒ぐ雨宮に、周りの人間はTVの新番組の広告だと言って取り合わない。しかし、偶然プロデューサーに出会い、広告であることが否定されて事件は急展開を迎える。渋谷が狙われている…。

最後の最後まで感動のシナリオが続く

本作には7本のメインシナリオの他に2本の隠しシナリオが存在する。一見全く毛色の違うこのシナリオも、メインのシナリオに深く関係しており、Zappingこそないものの7本のシナリオを補完するために重要な役割を持っている。セガサターン版では7本のシナリオ全てを完結させることが出現の条件になっているため、最後のお楽しみとしてじっくり読んでいただきたい。

『青ムシ抄』は飛沢陽平のクラスメイトである青ムシが主役で、実写とはうって変わったアニメ調の絵柄が特徴である。当然ながら「で・き・ちゃっ・た」のシナリオと関わりが深いが、終盤は「迷える外人部隊」や「花火」のシナリオに大きく関わってくる。

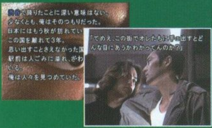
もう1本の隠しシナリオである「花火」は高峰隆士の父親が主役となっている話。非常に短い話で「迷える外人部隊」以外のシナリオとはほとんど繋がりがないが、本作の中でも特に印象深い。このシナリオを読まなくては、街のストーリーは完結できないと言っても過言ではないだろう。

そして、本作をプレイするうえで、もう1つの楽しみとなっているのが、数多くの出演者のチェックである。主役の面々はもちろん、脇役にいたるまで意外な人物が出演しており、それを探すのも面白い。また、現在は絶版だが、チュンソフトから出版されていた公式ガイドがあれば更に楽しみの幅が広がるので、是非手に入れてもらいたい。

迷える外人部隊



主演
高峰隆士
（増田雄二）



3年前、誰にも告げずに家を離れた隆士はフランス外人部隊としてアフリカで戦っていた。久しぶりに戻ってきた渋谷の街には自分の居場所はなく、隆士は喧騒に戸惑うばかりであった…。『街』の真の主役とも言える彼のシナリオは、暗く報われないラストだが、隠しシナリオを読むことで昇華される。

隠しシナリオ

青ムシ抄



主演
青井則生
（武沢物語）



花火



主演
高峰厚士
（塩山義高）



全シナリオを読破すると読むことが出来る隠しシナリオ。特に「花火」では、メインシナリオのエンディングに関わる感動の秘話が明かされる。

428 封鎖された渋谷で



Wii版
2008年12月4日
6800円

PS3版
2009年9月3日
6800円

PSP版
2009年9月17日
4800円

続編ではないが、同じチュンソフト制作の渋谷を舞台としたサウンドノベル。『街』と世界観に繋がりはあるが、ストーリー的には全くの別物となっている。

やせるおもい

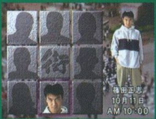


主演
細井美子
（伊藤さおり）



美味しいものを食べると自然と目が寄ってしまうという癖がある美子。際限なく太り続ける彼女に彼氏である洋一がつきつけた条件は、5日間で17kgの減量に成功しなければ別れる、というものであった…。当時はかなり無名であった伊藤さおりは、お笑いコンビ「北陽」でブレイクし一躍有名になった。

七曜会



主演
篠田正志
（草野康太）



「日曜日」と呼ばれる美女に脅迫され、七曜会と呼ばれる組織に入会させられた正志は、「金曜日」としてターゲットを脅迫する任務に就く。美少女女子高生「水曜日」の指導で組織に馴染んでいき、初めは慣れないミッションに戸惑っていた正志だったが、次第に脅迫を楽しむようになっていく…。

で・き・ちゃっ・た



主演
飛沢陽平
（仲田健二）



学園のアイドルである陽平は、ある日A.Kを名乗る女性から呼び出しを受ける。そこにはは陽平の子供を妊娠したと言う女性が。衝撃の告白に動揺する陽平は学校の帰りに元カノのユキと再会する。しかし、彼女が連れていた子供は陽平の子だと告白される。さらに今の彼女である美奈子の父に結婚を勧められ…。

個人教授 La Lecon Particuliere

マイナーながら丁寧な作りの恋愛SLG

ギャルゲー好きなら プレイするべき良作

本作は1990年代に氾濫していた恋愛SLGの中でもマイナーな存在でありながら、丁寧な作りと女の子の可愛さから高い評価を得ている。タイトルからHな展開を期待してしまう人もいるかもしれないが、実際には健全なゲームでありエロ要素はほとんど存在しない。

主人公はごく普通の大学生であり、サークルに所属し深い仲になりそうなガールフレンドも存在。そんなリア充である主人公が、いとこの遙の家庭教師を頼まれたことからゲームが始まる。ゲームは1週間のスケジュールを決めることで進んでいくのだが、主人公には家庭教師以外に日々の生活があるため、スケジュールのほとんどは授業とバイト、そして自分自身の勉強で埋め尽くされる。こうして、資金を稼ぎ学力を上げながら週1回の家庭教師に備えるのだ。

初めのうちの生徒は遙1人なのだが、プレイヤーの行動によって生徒の数は増えていく。また、生徒達の好感度が低いと授業の効率が悪くなるため、ご機嫌取りは必須となる。彼女達の好きなプレゼントを準備して授業に向かったり、学力アップのために参考書を買い与えるなど、バイトで得た資金を彼女達に注ぎ込まなくてはいけない。

ここまで献身的に生徒に尽くすのであるから、是非とも全員の合格と意中の女の子からの告白を得たいもの。そのためには参考書の購入をケチらず、ガールフレンドからの告白を断り、難問揃いのクイズに正解することが必要だ。



この場面が本作最大の罠。ガールフレンドである由美子の告白に乗るとバットエンドが確定し、生徒達から告白されることがなくなってしまう。



生徒達は受験生故に簡単にはデートの誘いに乗ってこない。めげずに何度も誘い続ける根性が必要だ。

生徒の学力と好感度を上げる



好感度があまりに低いと学力UPの妨げにもなる



クイズに正解すれば生徒の学力が上がる

1回の授業で教えられるのは1科目のみ。授業後は次回までの予習（生徒の学力UP）か、日曜日のデートへ誘い（友好度・らぶらぶ度UP）を選ぶことが出来る。

★ 6人の生徒達 ★

穂高 遙



身長★159cm
B85/W58/H85
血液型★B型
趣味★音楽鑑賞
部活★水泳部
志望校★私立文系
CV:藤野かほる

千葉 ちひろ



身長★162cm
B80/W59/H82
血液型★AB型
趣味★カラオケ
部活★陸上部
志望校★国立文系
CV:吉田古奈美

西村 菜々子



身長★152cm
B86/W58/H84
血液型★O型
趣味★読書
部活★茶道部
志望校★理系
CV:草地章江

山代 有希



身長★167cm
B82/W58/H83
血液型★B型
趣味★ボクシング/ミリタリー
部活★将棋部
志望校★体育系
CV:手塚ちはる

龍宮寺 麗美



身長★169cm
B90/W60/H92
血液型★A型
趣味★芸術全般
部活★写真部
志望校★国立文系（本人は嫌）
CV:久川綾

皇 紗絵



身長★157cm
B78/W56/H79
血液型★B型
趣味★ショッピング
部活★新体操部
志望校★ミッション系女子大
CV:菅原祥子

DATA 個人教授 La Lecon Particuliere ★

	機種	発売日	機種	メーカー
	PS	1998年4月9日	PS	毎日コミュニケーションズ
	SS	未発売	SS	未発売
	64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★: ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション** / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

マイナーな存在ながら入手に困ることはないはず。値段は若干高めである。



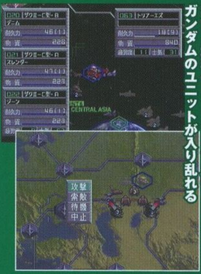
ガンダムゲーム史に燦然と輝く奇跡的名作
機動戦士ガンダム ギレンの野望

PS
SS
64

ガンダムを題材とした本格派戦略SLG

1年戦争を舞台とした戦略SLG

宇宙と地球のHEXマップ上にガンダムのユニットが入り乱れる



ガンダムのSLGとしては『SDガンダム』シリーズが有名だが、本作はそれまでにない本格派のSLGとして、マニアを唸らせた。正直、かなり人を選ぶゲームでもある。

ジオン公国軍サイド



ジオン公国軍はルウム戦役後の地球降下作戦からスタートする。初めからMS（モビルスーツ）を使うことが出来る優位性があるが、資源・資金の備蓄と収入に乏しく電撃戦で支配地域を広げないと苦しい。

地球連邦軍サイド



地球連邦軍で始めた場合は地球降下作戦後からのスタートとなるため、ジオンに地球の大部分を制圧されている。史実通りV作戦を実施しMSの開発を急ぎ、同時に豊富な物量で質に勝る敵を圧倒したい。

　セガサターン末期の1998年4月に発売された本作は、それまで子供だましが多かったガンダムゲームに一石を投じた傑作SLGである。ゲームシステムはターン制で1ターンが戦略フェイズ・行動設定フェイズ・攻撃実行フェイズ・局地戦フェイズに分かれている。このうち、戦略フェイズではMSや艦船などの研究・開発やパイロットの人事を行い、行動設定フェイズでユニットの移動や生産の命令を下す。攻撃実行フェイズでは戦闘の結果をアニメーションで鑑賞することが出来、局地戦フェイズは敵の拠点における戦い時にのみ発生する。簡単に言えば、大戦略のHEX戦に内政が加わったという感じである。

　プレイヤーはジオン公国軍か地球連邦軍を選び、ギレン総帥orレビル将軍の代わりに各軍の指揮をとっていくことになる。史実では両者とも非業の死を迎えるが、本作ではそれはプレイヤー次第である。当然、ジオン公国の独立を勝ち得ることも可能であるし、地球連邦軍が史実よりも早く1年戦争を終わらせることも可能である。

　このように本作は歴代のガンダムゲームの中でも本格派であり、対象年齢も高めであった。『SDガンダム』シリーズなどで下地は既にあったものの、かなりの冒険であったに違いない。しかし、本作はサターンのSLGの中でも異例の大ヒットとなり、現在までシリーズが続いている。もともとガンダムは戦争をテーマにしたアニメであったため、意外なほどSLGにマッチしているのである。クソゲーばかりが氾濫するガンダムゲームの中で本作は一服の清涼剤であり、ある意味奇跡ともいうべき作品なのである。



パイロットが搭乗しているユニットが戦闘に突入すると、会話シーンが発生する。こういった細かい演出もファンには堪らない。

DATA 機動戦士ガンダム ギレンの野望

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
SS	1998年4月9日	SS	バンダイ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

セガハードでの発売は本作と続編のみで、その後のシリーズは基本的にPS系ハードで発売されている。

久しぶりの新作発売の報に筆者のテンションも最高潮

本作には多くのMSや人物が登場する。これらを使いこなすことが非常に重要なのであるが、ジオンと連邦では戦略も異なってくる。ジオンで始めた場合は、最初からザクのアドバンテージでゴリ押しすることが可能だが、資金や資源が少ないためザクを生産し続けることは難しい。そこで地球圏内では、ドップやマゼラトップといった通常兵器も有効活用していくべきである。また、MSの種類が多いため開発したMSを全て量産することは出来ない。また、汎用性の低いものが多い点にも注意したい。

連邦軍は序盤はMSの製造が出来ないため、通常兵器で耐える必要がある。ザクのアドバンテージは空中の敵に対しては低いため、フライマンタなどの航空機を中心に攻めよう。資金と資源は豊富なので使い捨て感覚でOKだ。また、両軍ともパイロットと将官の指揮範囲を有効に活用していけば、戦闘がかなり有利に運ぶ。

本作のイベントはV作戦を軸にしたものが多いが、ジオンではホワイトベース隊が存続している限り、有能な人物が次々に戦死していく。史実を重視するのでなければ、これらイベントは早めにうち切りたい。連邦軍は逆にイベントを有効に使っていくべきである。

最後に、筆者は本作の大ファンであり、これまで発売されたシリーズは全て購入し、イヤというほど遊び尽くしている。そして、この文章の執筆中にシリーズの新作『機動戦士ガンダム 新ギレンの野望』の発売が決定した。これまでとはかなり異なったシステムが採用されているようであり、今から楽しみで仕方がない。

ムービーも豊富に搭載



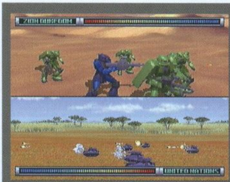
イベントの多くにムービーの演出が入る。ほとんどが書き下ろしであり、しかもかなりの高品質。







オデッサやベルファストといった特別エリアに侵入した場合は、局地戦マップで戦闘が行われる。勝利すればそのエリアは自軍のものとなる。



戦闘シーンはアニメーションで再現される。これも楽しみの1つだが、時間効率を重視してスキップすることも可能である。

続編も多数存在



続編である『ジオンの系譜』では全体マップがエリア化され、1年戦争終了後、グリプス戦役を舞台とした第2部がスタートする。





『独立戦争記』では軍団制の採用などシステムに大きな変革がもたらされたが、評判はイマイチであった。唯一のワンダースワンでの発売となった『蒼き星の覇者』は主役がマ・クベとガルマの外伝的作品。





『アクシズの野望』はストーリーが「シャアの逆襲」までを網羅するまでになった。『アクシズの野望V』はMSやキャラを増やしたマイナーチェンジ版である。

3本のエクストラシナリオ

ネオ・ジオン軍

総帥はキャスバル・レム・ダイクン。シャアが仮の名を捨てて、ニュータイプの未来のために立ち上がったという設定。小説版に準拠しているため、ホワイトベース隊が仲間だがアムロは死亡している。





正統ジオン軍

ギレン総帥の独裁的なやりかたに反発したキシリア・ザビがクーデターを起こし、グラナダで独立するところからスタートする。エクストラシナリオ中では配下も多く難易度は低めである。





ティターンズ軍

地球至上主義を唱えるジャミトフ・ハイマンを中心とした、連邦軍系勢力。本来はZガンダムでの話しだが本作に特別参戦している。マップの都合上、本拠地はルナ2で配下が少なくかなり苦しい。







PS
SS
64

セガサターン最後の大作

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

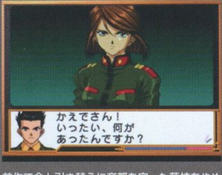
ファン待望のシリーズ 2作目華麗に登場!



サクラ大戦と言えばオープニングの名曲「激！帝国華撃団」だろう。聞く度に気持ちを奮い立たせてくれ、勇気が湧いてくるのだ。

表の顔は劇場のスター、裏の顔は帝都の平和を守る秘密部隊「帝国華撃団」として活躍する花組の乙女たち。このロマンチックな設定と豪華なスタッフ陣が話題を呼んだ「サクラ大戦」の第2弾『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』。システム面も戦闘パートは操作性がより良好に、アドベンチャーパートもLIPS（制限時間内に行動を選択するシステム）が更に進化、選んだ答えで大神の性格が変化…と色々な面でボリュームアップされている。

先の激戦で大きな犠牲を払いながらも宿敵、葵叉丹を見事打ちのめした花組。帝都に平和をもたらした隊長の大神一郎は以前所属していた海軍に復帰する。



前作で命と引き替えに帝都を守った藤枝あやめの妹、藤枝かえで。姉の意志を引き継ぎ副司令官に就任する。姉同様、頼りになる存在。

SLGパートの変更点



「かばう」コマンドが1回の戦闘で3回まで



作戦コマンドの追加で戦略性が増した



キャラ同士の協力攻撃が追加

前作には搭載されていないシステムも登場し、戦闘がますますパワーアップした。「かばう」コマンドは大神と守られたキャラが攻撃を受けない仕様なのだが、さすがに前作よりも使用回数が激減した。



諜報活動を主に行う「月組」隊長加山雄一。大神とは海軍士官学校時代からの付き合いであり、大神に謎を交えつつ様々な助言をしてくれる。



陸軍所属の優秀な軍人なのだが、おかま故に軍のはみ出し者になってしまった3人組。彼（？）らも月組加山同様、大事な任務を担っている。

1年の外洋演習を終えて日本へ帰還した大神は陸軍中将・米田一基に呼び出され、再度帝国華撃団・花組の隊長着任を命じられる。ところが花組の隊員は、スタート時はさくらとアイリス、新しい隊員のソレッタ・織姫しかいない。他の隊員達は出張や個人的な用事で帰省していたりと、全員揃ってはいない状態からゲームを始める事となる。シナリオが進むにつれて用事を済ませた花組の隊員が徐々に帝劇に戻って来るのだが、彼女達を出迎える度に隊員達のありがたみを感じるのである。

平和になったはずの帝都・東京に再び暗雲が立ちこめる。「黒鬼会」と名乗る悪の集団の襲撃で、帝都はまたしても緊迫した情勢となるのだ。そんな中、米田中将が何者かに狙撃されてしまったり、帝国華撃団への資金援助がストップしたりと弱り目に祟り目状態に陥る。更に陸軍大臣、京極慶吾主導によるクーデターが決行されたりと事態はより深刻さを増していく。困難に次ぐ困難が帝国華撃団を待ち受けるが、果たして大神達は勝機を見いだせるのであろうか。

DATA サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
SS	1998年4月4日	SS	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

1＆2のセット版がPSPで発売されている。SS版はかなり安価に購入が可能だ。

エリート部隊・星組出身 二人の新メンバーとは

今作の目玉はなんと言っても新しく加入した二人の隊員だろう。イタリアの名家出身で、演劇界のトップスターでもあるソレッタ・織姫と、ドイツ出身でバレエの名手、なおかつ霊能力兵士養成「ヴァックストゥーム計画」という特殊訓練を受けたレニ・ミルヒシュトラーセ。二人とも花組よりも前に実験的に結成された「星組」出身である。

イタリア人の母と日本人の父との間に生まれた織姫は、幼少時に父が自分と母を捨てて家を出た事で日本人の男が大嫌いになってしまった。その後偶然父と再会するも、激高した織姫は父に辛くあたる。そんな折、敵の魔の手が織姫と父に襲いかかる。織姫をかばって大怪我を負った父の本心に触れた織姫はようやく父と和解する事が出来、自分と父を救ってくれた大神と花組に感謝するのであった。一方レニは、途中まで大神と花組の隊員からは男の子だと思われていた。無愛想で、必要最小限の言葉しか喋らなかったが、それは子供の頃に受けた訓練のせいであった。だが、花組の隊員達や、大神が愛情を持って接した結果、やがてレニは普通の人間らしい感情を身につけていく。

二人ともエリート部隊出身なため、戦闘でもその強さは際だっている。織姫は複数の敵を一度に攻撃出来るため、ツボにはまれば敵を一掃する事も可能である。レニも巨大な槍を優雅に駆使し、中距離から敵を攻撃出来るため、活躍の場が多い。二人の新しい隊員を迎えてますます戦闘が楽しめる仕様になったのだ。







ソレッタ・織姫

帝国華撃団 新キャラ紹介

CV:岡本麻弥





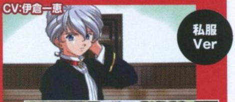
1907年7月7日生まれ　18歳
158cm 47kg　B型　イタリア出身

思った事を何でもズバズバと言ってしまう性格。そのため、他の花組隊員とぶつかる事も多々ある。しかし、根はカラッとしているためか、引きずったりはしない。早起きが苦手。

レニ・ミルヒシュトラーセ

帝国華撃団 新キャラ紹介

CV:伊倉一恵





1909年12月24日生まれ　16歳
147cm 38kg　O型　ドイツ出身

喜怒哀楽といった、人間らしい感情が当初は見受けられなかったが、大神や花組の隊員と過ごすうちに、やがて笑顔を見せる様になってゆく。中性的な容姿で、舞台では少年役もこなす。



陸軍大臣、京極慶吾。若くして異例の出世を遂げた有能な人物なのだが、今回起こった様々な騒動の元凶でもある。陰陽師の末裔。



黒鬼会の幹部鬼王。強烈な妖気を放っており、その存在は不気味である。彼の剣の構えを見たさくらは何故かひどく動揺してしまう。

帝劇の長い一日

ムービー鑑賞



ゲームクリア後に楽しめるおまけモード。作中のムービーシーンを好きなだけ見る事が出来る。

ミニゲーム



ゲーム本編ではLIPSでの大神の選択次第で遊べたゲームだが、クリア後は何度でもプレイが可能。

トランプ大戦



クイズの上級問題に全問正解すれば遊べるようになる





前作の花札「こいこい大戦」に引けを取らない本格派のおまけゲーム。熱海旅行の際にプレイした大富豪が楽しめる

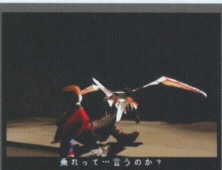


PS
SS
64

3D STGの要素をRPGに活かした傑作

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

3作目に至り まさかの路線変更



前作までの世界観を踏襲

失われた文明と、その負の遺産である攻性生物におびえて暮らす人々。遺跡を発掘し力を手に入れた帝国の野望などの設定が活かされている。

『パンツァードラグーン』はセガサターン初期の1995年3月に発売された3D STGであり、翌年発売された続編『パンツァードラグーン ツヴァイ』とともに高い評価を得ている。そして、その3作目となる本作は、まさかのRPGとして発売されファンを驚かせた。本来であればこういった大幅な路線変更は、それまでのファンからの批判を招きやすく失敗することが多いのだが、本作はその重厚なストーリーや独特な戦闘システムから名作としての評価を得ることに成功した。

空飛ぶドラゴンに乗った少年というオリジナルの設定は本作にも活かされており、フィールド上の移動や戦闘もドラゴンに乗ったまま行われる。何かを調べたい時にはAorCボタンを押せばロックオンカーソルが出現。カーソルを対象物に合わせてもう1度AorCボタンを押せば、アイテムを入手したり入り口に侵入したり出来る。

戦闘中はリアルタイムで、画面下部のシンクロナスゲージが時間と共に溜まっていき、そのゲージを消費することで攻撃やアイテムの使用などが可能になっている。また、戦闘で最も特徴的であるのが敵との「位置取り」である。自機は敵を中心として周りを360度移動することができ、敵との位置関係によって危険度が異なる。常に位置取りには気をつけたいが、移動中はゲージが溜まらない。攻守どちらを優先させるかはプレイヤーの戦略次第なのだ。



人との会話やフィールド上を調べる場合などにはロックオンカーソルで対象を決定する。対象との距離によっても反応が異なる場合もある。

戦闘システム



戦闘レーダー

赤色…危険な攻撃を受ける可能性あり
無色…通常の攻撃を受ける可能性あり
緑色…敵から攻撃を受ける可能性がない

敵を中心とし自分がどの位置に居るかを表す。戦闘中の「位置取り」は非常に重要なポイント。

シンクロナスゲージ

ゲージは時間とともに溜まっていき、ゲージを消費することで攻撃やアイテム使用などが可能となる。



ロックオンターゲットがBREAK表示の場合は対象物を破壊することが可能。破壊すればアイテムが入手出来る。

レーザーと銃での攻撃



ロックオンレーザーは複数のザコ敵を1度に攻撃する場合に重宝し、銃による攻撃は敵の弱点をピンポイントで狙う時に効果的。攻撃は敵の種類に合わせて使っていくのがポイントだ。

DATA AZEL -パンツァードラグーンRPG-★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
SS	1998年1月29日	SS	セガ
64	未発売	64	未発売

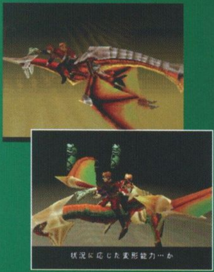
★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

平均的な中古価格は1000円程度で、これよりも安ければ買いである。

ドラゴンのタイプを自由に選択

ドラゴンのモデルチェンジ



ドラゴンは戦闘をこなしていくと進化していく。モデル0からモデル1への進化でタイプセレクトが可能になり、最終的にはモデル4まで進化することが出来る。

ドラゴンのタイプは5種類

攻撃型



レーザーでの攻撃に重点を置いた形態。アタッククラスのバーサク獲得が早い。

心技型



バーサクでの攻撃に重点を置いた形態。BPの最大値が上がりやすくBPの回復手段に長ける。

機動型



銃での攻撃に重点を置いた形態。ステータス異常回復が可能でゲージ速度上昇のバーサクを使える。

防御型



防御に重点を置いた形態。最大HPの上昇率が高く、防御力上昇のバーサクが使える。

標準型



各能力が平均的に上がる。HPの回復手段に長け、全クラスのバーサクを平均的に獲得出来る。



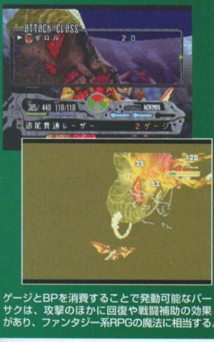
タイプは通常時だけではなく戦闘時にも、シンクロナスゲージを消費することで変えられる。

前作までのバーサクはゲージを溜めることで可能になる特殊攻撃であったが、本作では一般的なRPGでの魔法に該当する存在になっている。バーサクはゲージを1～3本とBP（バーサクポイント）を消費することで発動でき、HPの回復からダメージ防御や強力な攻撃などが可能。使いすぎには注意したいが、ここぞというポイントでは上手く活用していきたい。

そして、ドラゴンは経験を積むことで進化し、モデル1以降はタイプセレクトが可能になる。タイプは全5種類で、それぞれ戦闘中の特徴が異なるほか、レベルアップ時の成長にも大きな影響を与える。具体的には攻撃型がレーザーの攻撃力、心技型はBPの最大値、機動型は銃の攻撃力、防御型はHPの最大値がそれぞれ上がりやすい。また、バーサクの獲得順序もタイプによって異なるため、自分の好みで成長を操作することが可能である。更にタイプはゲージを1つ使用することで戦闘時にも変更可能なため、敵に合わせて各タイプを使い分けていこう。

ストーリーは前作までと直接的な繋がりはないものの、失われた文明や人類を脅かす攻性生物の存在など、世界観はそのまま引き継がれている。遺跡から発掘された文明の力を使い、周辺諸国と争っている帝国も健在である。主人公は帝国の傭兵であるが、特務部隊の指揮官であるクレイメンの反乱に巻き込まれる。伝説の攻性生物であるドラゴンに選ばれた主人公は、遺跡から発掘された少女を奪い逃走したクレイメンを追うことになる。その先に待っているのは果たして…。

バーサク



ゲージとBPを消費することで発動可能なバーサクは、攻撃のほかに回復や戦闘補助の効果があり、ファンタジー系RPGの魔法に相当する。



ドラゴンのレベルが低い場合、レーザーの威力が弱く壊すことが出来ないターゲットもある。レベルが上がってからもう1度試そう。

謎の少女が物語の鍵

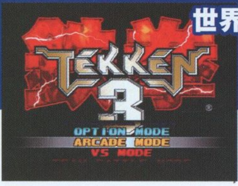


古代の遺跡から発掘された少女「アゼル」。彼女をと主人公を中心として物語が展開していく。

戦闘評価



戦闘は終了までの時間と受けたダメージ量によって5段階に評価され、評価が高いほど経験値が多く入手出来る。また、高評価であればアイテムを入手することもある。



世界で最も売れた格闘ゲームに認定された作品

鉄拳3

PS
SS
64

鉄拳の新たなイメージをファンに植え付けた

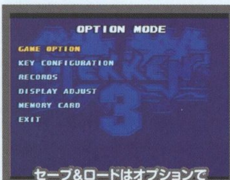


コマンドはポーズで確認
対戦中でもポーズを押せば技のパターンを知ることができる。初心者にも安心な機能だ。

前2作のヒットを受け満を持して登場した『鉄拳3』は、大きな変遷期を迎えた作品。シリーズ共通のシナリオである三島家の闘争を描きつつも、前作から19年後の世界が舞台ということで、キャラクターが大幅に刷新された。さらにアーケードモードのシステム面も進化し、方向キーの上下で相手の横に回り込むモーションが加わり、相手の死角を突けるなど、より3D格闘ゲームらしい立体的なバトルが行えるように生まれ変わったのである。また、中ボスの概念は廃止され、ステージ1〜8までは使用可能キャラとのランダム対戦、ステージ9は三島平八、ステージ10はオーガ+αの固定対戦という流れとなっている。

グラフィックに関してはアーケード版はPSよりも上位の基板で設計されているため多少見劣りするが、それでも前作よりは格段に向上している。よほど画質にこだわっているわけでもないなら気にならないだろう。

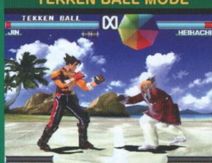
アーケード版に限りなく近い仕様を実現し、家庭用ハードならではのオリジナル要素を追加するのがこのシリーズの慣例であるが、『鉄拳3』には2種類の追加ゲームモードが存在する。ただし、鉄拳ボールは隠しモードとなっており、アーケードモードでの10キャラクリアが出現の条件である。



セーブ&ロードはオプションで
オプションモードを選ぶとセーブとロードの他に、難易度などの設定も可能。

PS版オリジナルモード

TEKKEN BALL MODE



TEKKEN FORCE MODE



アーケード版にはない2つのミニゲームを搭載。鉄拳ボウルは技を使って相手陣地にボールを落とすゲーム。鉄拳フォースはベルトスクロールで展開するアクションゲームだ。

初期キャラクター



風間仁 / リン・シャオユウ / ファラン / エディ・ゴルド(タイガー) / フォレスト・ロウ / ポール・フェニックス / レイ・ウーロン / キング / ニーナ・ウィリアムズ / 吉光



コスチュームチェンジは△or□で1　○or×で2 エディは△でタイガーになる

DATA 鉄拳3

発売日	PS	1998年3月26日	メーカー	PS	ナムコ
	SS	未発売		SS	未発売
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

『鉄拳5』にアーケード版の3が収録されているので、PS2を所持していればそちらを購入するという手もある。

禁じ手を使えば隠れキャラは簡単に出る

じっくり腰を据えてプレイできる家庭用機だからこそのやり込み要素はキャラクターにも通じている。中ボスを倒すことでそのキャラが使用可能になるという展開がなくなったため、本作では主にアーケードモードのクリア回数でキャラを増やしていくことになる。ちなみにアーケード版はタイムリリースで隠れキャラが解禁になる仕組みなので、PS2の『鉄拳5』に収録されているAC版は本作のやり方は通用しない。

PS版の話に戻ろう。前述のアーケードモードのクリア回数というのは条件があり、とりあえずクリアすれば出現するクマを除いて同一キャラによるクリアは対象外となる。従って隠れキャラを増加させるには複数のキャラでのクリアが必要なのである。ラスボスのトゥルーオーガを使用可能にするまでには計9名のエンディングを見るまで戦い続けなければならない。しかし、さして苦労もせず隠れキャラ出現に漕ぎ着ける方法もある。それは魔法のオプション機能だ。ゲームオプションを選択して難易度をイージーにすると、もう技もコンボも関係ない。サンドバック状態といっていいほどにCPUが弱くなるので、簡単にトゥルーオーガまで到達できるのだ。ついでにラウンド数も1に設定すれば時間短縮も図れる。

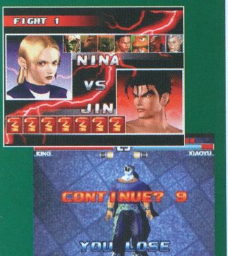
ただし、週刊モーニングで連載されていた漫画のキャラであるゴンと、最強の珍キャラであるボスコノビッチに関しては条件が別。前者は特定モードのスコアに名前を入力するだけで使えるようになるものの、後者は難易度設定が効かない鉄拳フォースを計4回クリアしなければならない。これはゴンで技を出しまくれば比較的楽にクリアできるが、タイムオーバーには注意。ボスコノビッチの動きは爆笑必至なのでぜひその目でご覧いただきたい。



まさかのパンチラ

ジュリアがダウンすると角度によってはこんな画面が。完全にご開帳しているので、パンチラというよりもはやパンモロである。

特殊カウント



もうひとつの隠れキャラ解禁要素だが…

ゲームオーバーやモード選択時などに特殊カウントが記憶され、規定回数貯まると隠れキャラが解禁される。しかし、クマでも100カウントと厳しいのでキャラクリで出した方が早い。

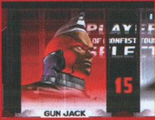
条件アリの隠れキャラクター



クマ(パンダ)
出現条件 アーケードモードを1回クリア



ジュリア・チャン
出現条件 アーケードモードを2キャラでクリア



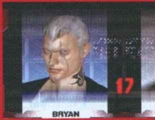
ガンジャック
出現条件 アーケードモードを3キャラでクリア



木 人
出現条件 アーケードモードを4キャラでクリア



アンナ・ウィリアムズ
出現条件 アーケードモードを5キャラでクリア



ブライアン・フューリー
出現条件 アーケードモードを6キャラでクリア



三島平八
出現条件 アーケードモードを7キャラでクリア



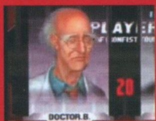
オーガ
出現条件 アーケードモードを8キャラでクリア



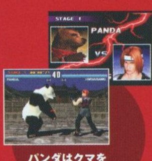
トゥルーオーガ
出現条件 アーケードモードを9キャラでクリア



ゴ ン
出現条件 タイムアタックかサバイバルのスコアにGONと入力する



Dr.ボスコノビッチ
出現条件 鉄拳フォースモードを4回クリア



パンダはクマを選択する際に○or×ボタンで出現



未曾有の大火災に立ち向かうレスキュー隊

バーニングレンジャー

火災現場を舞台にした良質アクション

火災消化と人命救助が目的



現場の火災を消化弾で沈静化



要救助者を捜し出し安全な場所へ転送

救助活動のスペシャリストである特殊消防レスキュー隊「バーニングレンジャー」。迅速、冷静な判断で災害から人々を救うことが彼らの使命である。

本作はセガから発売されたアクションゲームで、開発はソニックチームが請け負っている。ゲームの舞台は架空の未来世界で、特殊レスキューチームの活躍を描いている。マニュアルの解説によると…科学の進歩と共に人類の生活環境も変化し、発生する災害も昔とは比較にならないほどの危険性を持っていた。そこで危険な災害に対抗するため消防レスキュー隊から編成・グレードアップされた救助活動のスペシャルエキスパートチーム・特殊消防レスキュー隊「バーニングレンジャー」が結成されたとのことである。

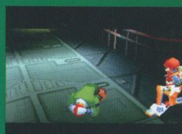
プレイヤーの目的は災害現場における消火活動と人命救助なのだが、実際の最終目的は災害の元となっている原因を止めること（ボス戦での勝利）であり、要救助者を全員助けなくてもクリア可能である。ナビに従ってステージをクリアしても要救助者を全員救出することは出来ず、人名救助はやり込み要素の1つだと言える。

消化活動は装備している消化弾によって行う。火炎に向かってBボタンを押せば自動で消化弾が炎に向かって飛んでいき、火の勢いを弱めてくれる。



基本的な操作はトレーニングモードで学ぶことが出来る。難しいコマンドなどは必要ないので初心者でもゲームに馴染むのが早い。

救助者の捜索と転送



音声ナビに従うだけでは要救助者全員を発見出来ない



要救助者の転送にはクリスタルが5個必要

要救助者転送時にクリスタルが10個以上あればクリスタルが10個消費され、代わりにコンティニュー回数が1回増える。



炎に巻き込まれた場合には、所持しているクリスタルが全てばらまかれてしまう。クリスタルが0個の時に炎に接触すればゲームオーバーだ。

消化後にはクリスタルが出現するため、なるべく回収しておこう。また、Bボタンのタメ押しで発射可能なチャージショットは強力な威力で、広範囲の火災を一気に消化することが出来る。但し、チャージショットはクリスタルをも吹き飛ばしてしまうので、使いどころには注意したい。

クリスタルは隊員にシールドを張るために必要で、1個でもクリスタルを所持していれば炎に巻き込まれても大丈夫。この辺はソニックのゲーム性と同じである。



タメ撃ちは強力な威力を持つが、炎を消した後に出現するクリスタルをも破壊してしまう。使いどころには注意したい。

DATA バーニングレンジャー

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
SS	1998年2月26日	SS	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

SS末期の名作であり流通量はあまり多くないが、比較的安価に入手可能だ。

2人同時プレイありでの リメイクを希望する

ゲームをスタートさせ、トレーニングステージで練習を積んだら、いよいよ災害現場へと突入する。現場は3D空間でかなり入り組んでおり、無闇に進んでも迷うばかりである。マップを把握していないうちは音声ナビに従って進んでいこう。また、画面上部のバーは危険レベルを表示しており、火災を放置していると危険度が増加していく。そのため、目に付いた火災はなるべく鎮火させてから進んでいく必要がある。そして、現場では時折通路が爆発を起こすのだが、爆発前に独特の効果音が必ず発生する。この際に、瞬時に方向キーの下を押すことが出来れば、緊急回避を行い爆発に巻き込まれることはない。このように本作では音が非常に重要な役割を持っており、完全に聞き取れる環境でのプレイが望ましい。

『バーニングレンジャー』の隊員は5名いるが、その内デフォルトで使用可能なのはショウとティリスのみ。残りの3人を使うためにはパスワードが必要なのだが、この入手方法が救助者からのメールとなっている。つまり、クリアするだけであればショウかティリスを使い現場の目的地へ直行するだけで良いが、オマケ要素を解放するには人命救助の必要があるのだ。また、全てのステージをクリアすると、それまでのマップのレイアウトが変化するなど、やり込み要素も満載である。是非1度遊んで欲しいゲームとしてオススメしたい。



本来は作業用であったり警備用であったりしたロボットが、火災の影響で暴走しプレイヤーに襲いかかってくることもある。



本作のナビは全て音声で行われる。マップはかなり複雑な形をしているため、ナビ無しでは迷ってしまう。





5人のバーニングレンジャー

ショウ・アマバネ



出身★日本　年齢★21歳
身長★183cm　体重85kg

ティリス



出身★不明　年齢★19歳
身長★164cm　体重47kg

リード・フェニックス



出身★ヨーロッパ　年齢★22歳
身長★185cm　体重76kg

ビッグ・ランドマン



出身★アフリカ　年齢★35歳
身長★230cm　体重245kg

クリス・バートン



出身★アメリカ　年齢★24歳
身長★172cm　体重52kg



どちらかのメンバーを選んでスタート

5人の隊員のうちデフォルトで使用可能なのはショウとティリスのみ。残りのメンバーはステージ選択時にパスワードを入力することで使用可能となる。

ステージの最後はボス戦







ステージのラストには災害の原因となったボスが登場する。人命救助が任務とは言え元凶を放っておくわけにもいかないため、タメ撃ちを駆使してボスを葬ろう。

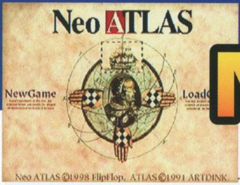
救助者リスト



救助者からは感謝のメールが届く

リストを全て埋めるのも楽しみの1つ

救助者からのメールはミッションクリア後のお楽しみだが、ショウとティリス以外のキャラで遊ぶためのパスワードを教えてくれるという重要な役目も持っている。



7つの海を探検し新たな世界を作り出す

Neo ATLAS

世界を作り出すのはプレイヤーの判断



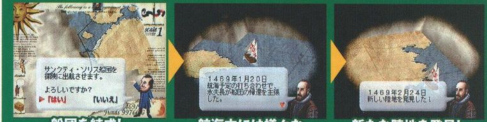
地図を作製する以外に遺跡・生物・民族などを発見することも楽しみの1つ。地図を拡大して陸地を丹念に探していこう。

15世紀から17世紀にかけての大航海時代をテーマにしたゲームとしては光栄（コーエー）の『大航海時代』シリーズが有名だが、本作『Neo ATLAS』シリーズもまた名作として高い評価を得ている。元々本作は『THE ATLAS』の名前でPC用のゲームとして発売されていたシリーズであり、プラットフォームをPSに移した際に『Neo ATLAS』の名を冠することになった。

本作の目的は世界地図を完成させること。ゲーム上で完成している地図は地中海を中心としたヨーロッパの一部のみ。その他の地域は未開の地ということになっている。プレイヤーはその未開の地域に船団を派遣することで世界地図を完成させていくのだが、船団の報告を信じるかどうかで世界が変わってしまうのである。

例えば、ある海域で船団が陸地を発見したとする。プレイヤーがその報告を信じれば地図に陸地が記載され、ゲーム上では実際にその陸地が存在することになる。報告を信じなかった場合は、もう1度船団を派遣する必要があるが、前回と同じ報告があるとは限らない。今度は陸地を発見しないかもしれないが、その報告を信じれば実際に陸地は存在しないことになる。ゲーム上の世界を作り出すのは全てプレイヤーの判断次第となるのだ。その他に、海賊など航海の不利になる存在が報告されることもある。自分に不利な報告には徹底して無視を決め込むのもプレイスタイルとしてありである。

世界地図の完成が目的



船団を結成し探検に出発させる　航海中には様々なイベントが発生　新たな陸地を発見し地図が出来上がっていく

プレイヤーは直接船に乗ることはなく、提督に船団を任せることになる。船団を結成したら行き先を決めたうえで報告を待とう。報告を信じれば新たな地図が書き込まれていく。



初めの20年は地図の製作具合に応じて王様が援助金を出してくれる。艦隊には維持費がかかるため残り資金には充分注意したい。



資金がマイナスになってしまうとゲームオーバー。特に提督に支払う賃金は忘れがちなので、常に資金に余裕が出来るよう交易で稼ごう。

信じるかどうかで世界が変わる



船団の報告を信じれば地図が作製され実際に報告が現実のものとなる

報告を信じなければ情報は破棄され、地図は作製されない。また、次の調査で同じ報告があるとは限らない。自分に不利な情報は信じないほうが後に有利になることが多い。

DATA　Neo ATLAS

発売日		メーカー	
PS	1998年2月26日	PS	アートディンク
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション** / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	700円

BEST版も発売されており、配信もある。中古価格もかなり安めなので入手に困ることはないだろう。

資金に余裕があれば様々な寄り道が楽しめる

プレイヤーは直接船団を率いることはないが、船団を経営していく必要がある。船団には維持費がかかり、それを率いる提督には賃金を支払わなければならない。そのため、プレイヤーは地図を作製すると同時に資金を稼ぐ必要がある。一応、最初のうちは王様から資金援助が出るのだが、それに甘えていては早晩破産が見えてくる。早い内に安定した資金獲得手段を見つけなくてはならない。

本作における王道的な資金獲得手段は交易である。各地に散らばる町にはそれぞれ特産品が設定されており、その品物を別の場所で売ることで利益を出す。そのためには交易ルートを設定し、交易用の船団に特産品を運ばせる必要がある。ルートを設定すれば予想収益が表示されるため、なるべく効率の良いルートを開拓したい。なるべく価値の高い物品を人口の多い都市に運べば莫大な収益を得ることも可能。特に交易の副産物として生産される2次加工品、3次加工品は非常に高価で、早期にこれら物品を扱ったルートが出来上がれば資金の心配はほとんど無くなる。

また、世界には未発見の遺跡や民族、生物などが点在しており、これらを発見することでも資金が得られる。この資金のみで船団を運営していくのは無理があるが、序盤は貴重な収入源になるため、マップを拡大してしらみつぶしに探していきたい。発見物はリストに記録されていくため、このリストを埋めていくのも楽しみの1つになるだろう。

本作には様々な謎が存在し、それを解いていくのもゲームの目的の1つとなっている。ひたすらに地図を完成させていくのもいいが、寄り道しながら色々なイベントをこなしていく方がより本作を楽しめるだろう。ゲームオーバーの条件は資金が赤字になることのみなので、資金にさえ余裕があれば色々と試してみるのがいい。幸いにして登場人物は一切歳を取らないので、腰を据えて取り組むことが出来る。



本作においては地球が丸いという常識すら通用しない。プレイヤーが地球が平らだと信じれば実際にそうなってしまうのだ。



初めは真っ白であった部分に、徐々に地図が書き込まれていくのは非常に楽しい。既存のものとは異なる自分独自の地図を作り上げよう。



初めは船の種類も少ないがゲームを進めていくうちに新型船が登場する。特に航続距離が伸びるのは非常にありがたい。



海には海賊も出没する。交易を邪魔されると収入に大きく響くため、船団を組んで海賊退治をする必要もある。

船団の維持費は交易で賄う



初めのうちは国王からの援助があるが、中盤以降は完全に経済的に自立する必要がある。交易は品物・ルート・船の種類によって収益が異なってくる。独自のルートを開拓して大幅な黒字を目指したい。

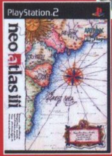
Neo ATLAS2&3



1999年
9月2日発売
5800円
アートディンク

Neo ATLASとほとんど同じゲーム性を持つマイナーチェンジ版とも言える続編。配信もされている。





2000年
12月14日発売
6800円
アートディンク

1&2から大きくゲーム性が変わった3作目。PS2での発売となりグラフィックも大幅に強化されている。





PS
SS
64

大人気シリーズ初のフルポリゴン作品

Gダライアス

ダライアスの名を汚さない名作に仕上がっている



自機のパワーアップはシリーズを踏襲している。また、写真の中央にあるラインはゾーン分岐で、上半分・下半分どちらにいるかで展開が変わる。

キャプチャーボールで敵を捕獲



写真の様に中ボスをキャプチャーする場合は最初に金色のブロックをショットで破壊する必要がある。キャプチャー後は敵が自機に追随し、攻撃に参加してくれる。また、バリアの役目も果たす。



αビームは敵のβビームと干渉させて○ボタンを連打すればカウンタービームとなり威力が増大。1度に最高4回までの干渉が可能だ。

キャプチャー後の選択





キャプチャーした敵を消費することで2種類の特殊攻撃が可能。特にαビームはボス戦で必須とも言える攻撃になっている。

コナミの『グラディウス』シリーズと並ぶ横スクロールSTGの代表作である、タイトーの『ダライアス』シリーズ。本作はその『ダライアス』シリーズの中で初めてフルポリゴンで制作された作品である。また、前作『ダライアス外伝』同様に1画面制が採用されており、ポリゴンの描写能力に優れるPSとの相性も良く移植具合も良好である。

そして、前作から引き継がれ本作の最大の目玉となっている機能が敵のキャプチャーである。自機にはボンバーの代わりにキャプチャーボールが搭載されており、×ボタンを押すことで前方に発射可能。キャプチャーボールが当たった敵は自機に追随し、味方として攻撃に参加する存在となる（一部の敵は攻撃しない）。また、キャプチャーした敵はバリアとしての役目も果たすため、攻防にわたって活躍してくれる。キャプチャーボールの個数には余裕があるため、自機は常に敵をキャプチャーした状態であることが望ましい。

そして、キャプチャーした敵は緊急回避用のボムとしても活用可能。また、○ボタン長押しで発射可能なαビームは、ボス戦でなくてはならない存在。カウンタービームの威力も相まって、対ボスに絶大な効果を発揮する。というかボス戦はαビームの使用を前提としている耐久度で、使用しない場合にはかなりの長期戦を覚悟するべきである。このシステムのおかげでボス戦は完全にパターン化されてしまい、αビームを撃つポイントも限定されている。そして、この部分が基本的に高評価の本作で賛否両論分かれるところでもある。



画面に入りきらない巨大ボスも登場。ボスとの戦闘中にゾーン分岐があり、どちらを選ぶかでボスの攻撃方法が変わる。

DATA　Gダライアス ★

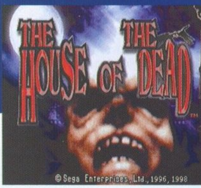
発売日		メーカー	
PS	1998年4月16日	PS	タイトー
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

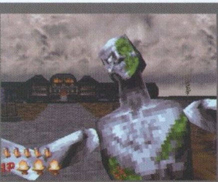
PS2のタイトーメモリーズ下巻に本作のアーケードモードのみが収録されている。



ゾンビシューティングの元祖をサターンに移植

THE HOUSE OF THE DEAD

グラフィックの荒さが気にならない人にオススメ



グラフィックは当時としても相当に酷い。3Dポリゴン表示が苦手なサターンとは言え、もう少し頑張ることは出来たはずである。

アーケードで好評を博していたガンシューティングのSS移植版である本作は、バーチャガンに対応している数少ないソフトである。アーケードでは襲いかかってくるゾンビの迫力と残酷描写、そしてそれを支える美しいグラフィックが売りであった。しかしながらこのSS版の出来はあまり良好とは言えず、もう少しどうにか出来なかったのか？という疑問符が付いて回る。当時はSSがPSに大きく水をあけられ、次世代のドリームキャストの投入が待たれていた頃である。移植にあたったスタッフにヤル気が足りなかったのではないかと邪推してしまう。

とは言え、荒いグラフィックに目をつぶればゲーム性は良好で、ガンシューティングとしての爽快感も抜群である。ただし、バーチャガンは液晶モニターには対応していないため、今本作をプレイするならばパッドでの操作が基本となる。購入を考えている方は、この点に注意である。

そして移植にあたり2つのモードが追加されている。ボスモードはその名の通りボス戦に特化したモードであり、ステージ1から4までのボスを倒すまでの時間を競うものである。もう1つのサターンモードは4種類の主人公を選択可能。弾の威力は大きいが装填数が少ないなど、それぞれ特徴を持った主人公から自分のスタイルに合わせて選んでいこう。

3種類のモード

アーケードモード



1996年に発売されたオリジナルであるアーケード版を移植したもの。サターンの性能では完全移植にはほど遠い。

サターンモード



サターンのオリジナルモード。主人公を特徴が異なる4種類のタイプから選択することが可能となっている。

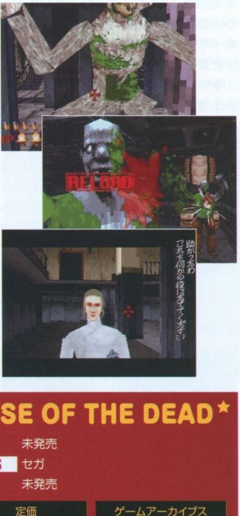
ボスモード

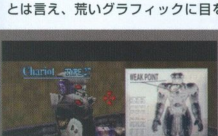


ステージ1～4までのボス戦のみに特化したモード。ボスを倒すまでの時間を競い、コンティニューは出来ない。



ガンシューティングとしてはかなり難易度が高く、ノーコンティニューでクリアするのは容易ではない。





ボスは弱点を的確に狙っていかないと、ほとんどダメージを与えられないうえ、ボスの攻撃を止めることも出来ない。

DATA THE HOUSE OF THE DEAD★

発売日	PS	未発売	メーカー	PS 未発売
	SS	1998年3月26日		SS セガ
	64	未発売		64 未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / **STG シューティング** / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

バーチャガンには対応しているものの、液晶モニターには反応しないためブラウン管のディスプレイが必要。



多人数プレイを前提としたアクションRPG

Blaze&Blade ～Eternal Quest～

PS
SS
64

4人まで参加可能なダンジョン探索

1人プレイは正直イマイチ



CPUが操るキャラがかなりダメな動きをするのも手伝って、1人プレイはあまりオススメ出来ない。



2人以上でキャラを持ち寄れば、面白さが格段にアップする。当然ながら3人以上でのプレイにはマルチタップが必要だ。

『Blaze&Blade ～Eternal Quest～』は『ハイドライド』シリーズなどで知られるT&Eソフトが制作したアクションRPGである。日本のRPG黎明期からゲーム制作に関わってきたメーカーだけあり、随所にそれらしさが伺える。

ゲームはキャラメイキングからスタートするが、この際の能力値ボーナスはカードをめくることで決定される。当然ながら数値が大きいほど序盤の冒険が楽なのだが、3つの出目がゾロ目であればもう1度カードをめくることが出来るので、それを狙って粘るのもいいだろう。また、性別やクラスの他にキャラの口調を変えることが出来る。これによってキャラの個性が際だち、思い入れがより強くなる効果がある。

こうして出来上がったキャラは個別にデータが管理され、メモリーカードを持ち寄ればそれぞれの自キャラを使用した多人数プレイが可能になる。この多人数プレイこそが本作の持ち味であり、最低でも2人以上でのプレイを推奨する。

とは言うものの、実際に現在仲間と本作を楽しめる環境にある人は少ないであろう。1人プレイの場合はCPUキャラがかなりお粗末であり、ストレスも溜まる。そういうわけで万人にはオススメ出来ないゲームでもあるのだ。



パーティ設定で1Pから4Pまでの使用キャラを決める。リーダーの変更も可能でCPUキャラはリーダーの後に続く。

キャラの作成



最初にキャラのクラスと性別を選択



カードをめくり能力値ボーナスを決定する



能力値ボーナスを各パラメータに割り振る

キャラは作成後個別にセーブすることになる。このキャラを持ち寄って、複数人数での同時プレイが本作の最大の楽しみである。

8種類のクラスが存在





クラス	特技
ファイター	盾での防御
ハンター	ハーブの使用・けもの道の発見
シーフ	ダッシュ・鍵開け
ドワーフ	盾での防御・岩の破壊
プリースト	回復魔法の使用
エルフ	攻撃魔法の使用・封印の解除
ウィザード	攻撃魔法の使用
フェアリー	補助魔法の使用

DATA Blaze&Blade ～Eternal Quest～ ★

発売日		メーカー	
PS	1998年1月29日	PS	T&Eソフト
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

ややマイナーながら熱狂的なファンも多く、同年に続編も発売されている。



今作の主人公は帝国の王子様・メディオン

シャイニングフォースⅢ シナリオ2 狙われた神子

出来ればシナリオ1からのプレイを推奨



このシリーズは主人公のセリフは「…」で表現されている。シナリオ1の主人公・シンビオスのセリフもシナリオ2で明らかになるのだ。



シナリオ3に影響のあるイベント。ここで共和国将軍・プロフォンドの恋人であり副官でもあるステラを倒すと将軍は敵として登場する。



この物語の中においての生きる伝説、超種族「ヒュードル」の一人であるガルム。果たして敵なのかそれとも味方なのか…?

3部作にわたる圧倒的なボリュームと奥が深いシナリオで、当時人気を博した『シャイニングフォースⅢ』の第2弾。主人公であるメディオンは帝国の第3王子という身分でありながらも、産みの母が普通民であるために正妻の子である2人の兄や兄の従者達から粗略な扱いを受けている。貴族社会の在り方に批判的な彼は帝国の中でもかなり異色の存在である。

シナリオ1の主人公は共和国の剣士シンビオスであったため、物語は共和国目線で進行したが、シナリオ2では同じ物語を今度は帝国目線で進めていく事となる。共和国と帝国は敵対関係にあるのだが、シナリオ2をプレイしてみると、どちらにもお互い言い分があるのが良く分かる。そして、シナリオ1で起こった事件を違う角度から眺める事で、拭いきれなかった疑問も少しだが解消出来る仕組みとなっている。

『シャイニング・フォースⅢ』と言えばやはり「シンクロニシティ・システム」の存在は見逃せない。これはシナリオ1のクリアデータを引き継いでプレイする事で享受出来るシステム。シナリオ1でプレイヤーがとった行動が、シナリオ2に反映され、仲間になるキャラクターが増えたり、物語の展開が少し変わったりする。もちろん、データの引き継ぎなしでも充分楽しめる作品なのだが、どうせ遊ぶのならより楽しめるこのシステムを活用したいところだ。

シンクロニシティ・システム



シナリオ1で彼を救助していると



シナリオ2では序盤から大活躍

シンクロニシティ・システムの恩恵で仲間にする事が可能となるバーナード。シナリオ1での行動がここに来てようやく活かされる。前作のヘイワード同様とても頼れる存在だ。



戦いを積み重ねていくと

ランスならランスで、ずっと同系統の武器を戦闘で使っていくと熟練度が上がり様々な必殺技を習得出来る仕組みになっている。



友情関係による支援効果

こちらも前作同様お馴染みのシステム。戦闘で死亡するとそれまで育んできた友情度が下がってしまうので注意しよう。

DATA シャイニングフォースⅢ シナリオ2 狙われた神子

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
SS	1998年4月29日	SS	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
4800円	未配信

シナリオ1に比べると2と3はやや高値だが、どうせなら3本まとめて購入してしまおう。



熱狂的なファンを持つ良作3Dアクションゲーム

テイルコンチェルト

PS
SS
64

甦る大地・プレーリーで幻想的な物語が紡がれる



随所に挿入されるアニメの完成度も非常に高い。なお、KOKIAが歌う幻想的なOPテーマ『For LITTLE TAIL』は2010年にCD化された。

ファミコン時代に子供騙しの作品を連発していたこともあり、バンダイというメーカー名を聞いただけで本作に対して拒絶反応を示す人がいるかも知れない。が、そんなバンダイ製ゲームにも隠れた名作というのは少なからず存在する。サイバーコネクト（現：サイバーコネクトツー）が開発を手掛けた本作は、同社の処女作とは思えないほどの完成度を誇り、世界観とゲーム性が高いレベルで融合している。

本作はポリゴンで描かれた世界を自由に駆け回ることができる、いわゆるマリオ64タイプの箱庭アクションで、ハードの性能差等の面からポリゴンの綺麗さではマリオに数段劣るものの、それ以外はマリオ64に引けを取らないかなりの力作である。無論、ほんわかとしたキャラやストーリーに馴染めるか否かで評価は大きく変わると思われるので、その点には注意されたい。

プレイヤーの分身となるのは犬ヒトのワッフル君。彼が操るポリスロボには様々な機能が内蔵されており、いたずら好きの小猫を捕らえるバブル弾を発射したり、ロボジェット（ジェットエンジン）で空を飛ぶこともできる。なお、バブル弾は壁に当たると跳ね返るというビリヤードのような特性を持っており、ボタン押しっぱなしでその挙動を確認することができる。

物語の舞台となるのは5万の犬ヒトと2千の猫ヒトが暮らす空中王国・プレーリー。DSの『Solatorobo それからCODAへ』と世界観を共有しており、実質上はこの作品がテイルコンチェルトの続編に該当。実に12年ぶりの新作ということになる。「リトルテイルブロンクス」の世界観が気に入った人は、DS版もぜひプレイしてほしい。



ワッフルのパートナー・パンタくん

ワッフルの後輩でパートナー。警察官らしい正義感を持ち合わせているが、ちょっとドジなのが玉に瑕。セーブも担当してくれる。



プリス三姉妹の工作員

ちょこまかと動きまわる小猫は、爆弾を投げてくるなど侮れない存在だ。バブル弾で閉じ込めてから捕まえるのが常套手段。



□ボタンを押し続けることでバブル弾の軌道が示される親切設計。ちょうどビリヤードのような感覚で楽しめる。



アリシア・ステア・フレアのプリス三姉妹。彼女たちは猫ヒト独立組織「黒猫団」を名乗り、ワッフルの前にたびたび現れる。



空中に浮かぶプレーリーは、高度に発達した蒸気機関と古代科学の発掘部品を利用した科学が非常に進んだ王国である

DATA テイルコンチェルト

発売日		メーカー	
PS	1998年4月16日	PS	バンダイ
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

アーカイブス配信はないので中古で手に入れるしかない。比較的数が出回ったので安価で手に入る。



タイトルとは裏腹にゲーム性は硬派

みつめてナイト

戦争中の話だけあって悲劇的な結末も…



育成システムはときメモを踏襲しているものの、傭兵らしいコマンドが多い。なお、デートの約束を取り付けるには直接会う必要がある。

『ときメモ』のコナミと『サクラ大戦』のレッドカンパニーの共同開発ということで発売前から話題となっていた本作。ゲーム内容も両者の中間といった感じであり、育成システムはときメモを踏襲しているものの、サクラ大戦のようにヒロインごとに強いストーリー性を持たせているのが面白い。

主人公は隣国のプロキア公国と小競り合いを続けるドルファン王国の傭兵である東洋人。傭兵だけあって剣術や馬術など、ときメモとは180度方向性を異にするキャラ育成が待っている。また、主人公は各コマンドを実行することで経験値を獲得し、一定数に到達するとレベルが上昇。主人公のレベルと各種パラメーターは戦争パートでの勝敗に大きく関わってくるが、部隊戦で勝利を収めようが、一騎打ちでプロキア公国が誇る傭兵騎士団・ヴァルファバラハリアンの将を打ち倒そうが、王国の命運には何の影響も及ぼさないのが残念なところ。とは言え主人公の武勲は上昇するので、戦争に勝つに越したことはないのだが。



戦争パートは部隊戦と一騎打ちが存在。一騎打ちではプロキア公国のヴァルファバラハリアン八騎将と対決することになる。

このようにときメモより遙かに殺伐とした世界観を持つ本作だが、女の子に気に入られるように日々自分を磨き続けるというコンセプトは変わらない。ただし、ベストエンディングを見るための条件が複雑なヒロインも多く難易度は高め。また、場合によってはヒロインが爆弾テロに巻き込まれて死亡したり、あろうことかデートの最中に溺死するという、とても恋愛SLGとは思えない悲劇の結末を迎えることも。こういった生々しいイベントの数々が多数用意されているため鬱ゲームと呼ばれることもある本作だが、ゲーム自体は非常によくできているので、未プレイの方は一度触ってみては如何だろうか。

16人のヒロイン



ヒロインは素朴な女の子からお姫様まで様々。また、一部は隠しヒロインのような存在であるため、普通にプレイしていては会えないようになっている。





ドルファン王国は彼のような貴族が実質支配しており政治は相当に腐敗している。主人公のことを「東洋人」と呼び、あからさまに差別する。

DATA みつめてナイト

発売日		メーカー	
PS	1998年3月19日	PS	コナミ
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

残念ながら版権上の問題等もあってアーカイブス配信は今後も難しいと思われる。中古で購入しよう。



某クロスレビューで最低点を叩き出した伝説のゲーム
修羅の門

超特大の地雷を あえて踏むのも一興


オープニングでは某誌にてラジオ体操と揶揄された、神武館館長「龍造寺徹心」の演舞が2分半にわたって披露される。


プレイヤーキャラの1人、レオンの技であるマウントからのタコ殴り。CPUのレベルが低ければKOまで一直線の凶悪な技だ。

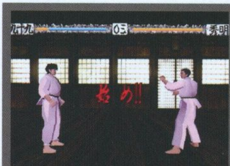


エンディングのスタッフロールでは戦犯の名前が続々と流れる。特にこのペチペチ音に音響スタッフが必要だったのか激しく悩むところだ。

長い歴史を持つファミ通のクロスレビューにおいて、4人の合計点が12点という史上最低点を叩き出した本作『修羅の門』は、ゲーム史上に燦然と輝くクソゲー界の王者である。そのゲーム性はあまりに酷く、どこから突っ込んでいけばいいのか迷うほどにダメな部分が点在している。発売元は日本有数の出版社である講談社。制作したのは別会社であることから、制作を丸投げし出来上がったゲームをあまりチェックせずに発売に踏み切ったのではなかろうか。まともな感覚をもった人間が発売前に本作をプレイしていたら、作り直しを指示することは間違いなく、恐らく担当者はゲームをよく知らない人だったのであろう。

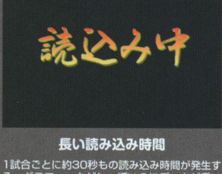
ゲームを始めると先ずはオープニングデモである演舞で、ポリゴンの荒さと動きのぎこちなさに度肝を抜かれる。そして、無音のタイトル画面で戦慄を覚えるのである。ゲームモードと使用キャラを決定し、ゲーム本編が始まると思いきや待ち受けるのは長時間のロード。ゲーム中は一応BGMがあるのだが、遠くで何かが鳴っている、という程度である。肝心のゲーム性はとにかく操作性が最悪で爽快感が薄い。技が当たった場合のペチペチという効果音にも脱力すること必至だ。

本作には原作への愛情、ゲーム制作に関する技術力など、足りないものが数多くあり、結果として出来上がったゲームも最悪のものであった。出版社とレコード会社のゲーム、版権ゲームというクソゲーの2大看板に偽りはなかったのである。



ゲームモードの1つである百人組手。弱い相手と永遠に闘い続けなければならない拷問の様なモードでもある。





長い読み込み時間

1試合ごとに約30秒もの読み込み時間が発生する。グラフィックがしょぼいのにデータが重いというのは、クソゲーにありがちな特徴だ。

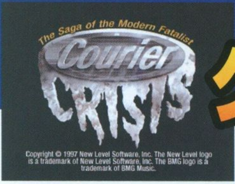
DATA 修羅の門 ★

発売日		メーカー	
PS	1998年4月2日	PS	講談社
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

本作は紛う事なきクソゲーであり、その筋の人以外は手を出すべきではない。



世紀末暴力系メッセンジャーが大暴れ

クーリエクライシス

資金を貯めて自転車を買い換え





メッセージを届ければ収入が得られ、新しい自転車を購入することが出来る。メッセージを早く届けるほど収入が増えるため、まともに攻略したいという人はスピード重視だ。

操作性は良好 ゲーム性は…?



依頼者から預かったメッセージを制限時間以内に届けることがゲームの表の目的なのだが…。実際には暴力行為ばかりが目立ってしまう。

本作の目的は主人公であるメッセンジャーボーイを操作し、受け取ったメッセージをいち早く目的地へと届けることである。届ける時間が短いほど収入が増え、貯めた資金で新しい自転車を購入し、ステージをクリアしていく。随所でトリックを決め、ゲーム上で有利になる効果を発揮するのも大切である。

と、ここまでが表のゲーム性であるのだが…。実際は自転車で疾走しつつ通行人をラリアットとキックで蹴散らし、警察に捕まるまで逃げ回る、という遊び方が主流になってしまう困ったゲームである。当然これは制作者が意図したものであり、でなければ最初から通行人を攻撃できる仕様にするはずがない。実に洋ゲーらしい自由度の高さである。

また、最初は表のゲーム性に従って真面目にプレイする人も多いと思われるが、配達の時間が少し遅くなっただけでクビを宣告される不条理なゲーム性への腹いせに、その暴力性を解放してしまう人もいるはずである。クビになった後も自由に動けるルールが、それに拍車をかけるのだ。

実際に本作は一般的にバカゲーとして認識されており、キックで転ばせた人を何度も轢いたり車の上でジャンプを繰り返すなどの行為が日常的に行われている。その際には主人公をゴリラや宇宙人に変えると異常さが際だって、より大きなカタルシスが得られる。ゲームに非日常の刺激を求める人にオススメである。





主人公がゴリラ&宇宙人に



パスワードをSAVAGEAPESと入力



パスワードをXFIFTYONEXと入力



ジャンプ中にトリックを決めることも可能。成功させたトリックによって制限時間アップ、スピードアップなどの効果がある。

DATA クーリエクライシス

発売日		メーカー	
PS	1998年2月19日	PS	BMGジャパン
SS	1998年3月26日	SS	BMGジャパン
64	未発売	64	未発売

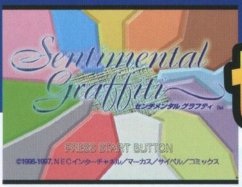
★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

通常この手のゲームはPS版の暴力描写に修正が入るのだが、本作はSS版とほぼ同内容になっている。

PS
SS
64



せつなさ炸裂の12股全国行脚
センチメンタルグラフィティ

**女の子達はとても可愛く
熱烈なファンも存在**

オープニングムービー



その奇怪な動き故に「暗黒太極拳」「暗黒舞踏」などと揶揄されるオープニング。この後、彼女達は突如空中を泳ぎ回る。

1990年代に全盛期を誇った恋愛SLG。一時期はかなりの市場規模をであったが、似たようなゲーム性を持つ駄作が氾濫し、多くのファンから見放されていった分野である。そんな時代を象徴するゲームが、この『センチメンタルグラフティ』である。その、あまりに誇大とも言えるほどの広告戦略から、ゲーム発売前にブームの最盛期が訪れ、プレディスクである『センチメンタルグラフティ ファーストウィンドウ』は品薄のためプレミア価格で取り引きされた。



12人のヒロインに会うために全国を旅して回ることになる。平日は強制バイトで週末は全国各地でのデート。本当に恐ろしい行動力だ。

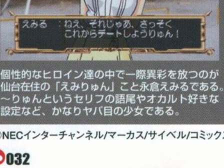
しかし、ゲームが発売されるとブームは急速に縮小し、本作は供給過多となりワゴンセールの常連と化した。その原因は色々と存在するのだが、特筆されるのはゲームの設定の異常さである。主人公は中学を卒業するまでに全国12の都市を転校して回るというジプシーの様な生活を送っており、その全ての都市に思い出の女の子が暮らしている。そして主人公のもとに届いた「会いたい」という差出人不明の1通の手紙。その手紙を確かめるために主人公は12都市を巡り、12人の女の子と再会を果たすのであった。

再会後の主人公はまたしても異常なほどの行動力と執念を発揮し、同時に12人の女の子と付き合い、デートのために日本各地を奔走することになる。主人公にはパラメーターなど存在しないため、基本的にすることはバイト、移動、デートの3点のみ。そんな主人公を何も知らない全国の女の子達は受け入れてくれるのだが、自分が12股のうちの1人だと知ったらどう思うのだろうか。ゲーム中では絶対ばれないが…。

12人のヒロイン







個性的なヒロイン達の中で一際異彩を放つのが仙台在住の「えみりゅん」こと永倉えみるである。～りゅんというセリフの語尾やオカルト好きな設定など、かなりヤバ目の少女である。

DATA センチメンタルグラフティ

発売日		メーカー	
PS	2001年3月29日	PS	NECインターチャネル
SS	1998年1月22日	SS	NECインターチャネル
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション
SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
7500円	600円

PS版はやや高めで配信も存在する。オリジナルであるSS版はかなり安価に入手可能。

1998 5-8 May August



PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO64

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ™

ムービー&ボイスを多用したADVの新機軸
やるドラ 4部作

ムービーを視聴し選択肢を選ぶ

季節に対応した4部作

春…季節を抱きしめて



夏…ダブルキャスト



秋…サンパギータ



冬…雪割りの花



元々1本の企画として制作されていた「やるドラ」シリーズ。ムービーを多用し、フルボイスであるために容量が巨大化してしまい別個に販売されることになった。発売順は春と夏が入れ替わっている。

わずか半年以内に4本ものタイトルを連続して発売した『やるドラ』シリーズ。元々は1本の企画であったものであるため、基本的にゲーム性は同一である。また、4本のゲームがそれぞれの季節に対応しているのだが、ゲーム間には話の繋がりはない。それ故にどの話からゲームを始めても構わないし、全部を終わらせなくても特に困ることはない。要するにシリーズものでありながら、4本のゲームがそれぞれ独立していると考えてもらえばOKだ。

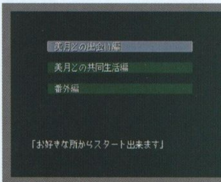
記憶喪失の女性が物語のキーワード



いずれの作品にも記憶喪失の女性がヒロインとして登場し、物語に大きく関わっている。また『ダブルキャスト』以外はその季節の花が重要な意味を持っている。



バッドエンドが多い本シリーズではグッドエンドに到達するのも一苦労。心が折れる前にヒントが発生するのは正直ありがたい。



話に変化が少ない序盤を何度もプレイするのはかなり疲れるが、スタート地点を選べばバッサリと飛ばすことが出来る。

ゲーム性はムービーを多用したADV、というよりもサウンドノベルに近い感覚で、ムービーを見た後に選択肢を選んでゲームが進んでいくという感じだ。特にムービーは時折挿入されるといったレベルではなく常に流れているようなもので、この点が文字を読むことが主目的であるサウンドノベルと一線を画しているところである。また、繰り返しプレイすることが前提となっており、1回のプレイ時間はかなり短め。1度のプレイでは全てを見ることは出来ず、前回選ばなかった選択肢を選べば、異なった展開が期待できる。当然、マルチエンディング制で、数多くのバッドエンドと結末が異なる数種類のグッドエンドが存在する。

そして、本シリーズでは繰り返しのプレイのために、序盤を完全に飛ばし中盤からスタート出来るようになっていたり、既に見たことがあるシーンをスキップ出来るようになっている。また、1度もグッドエンドを見ずにバッドエンドが続いた場合には、ヒントが発生しグッドエンドへと導いてくれる。この様に繰り返しのプレイが苦にならないよう、様々な配慮がなされているのだ。まだ未経験の人には是非ともプレイして欲しいゲームであり、今なら4本まとめて購入しても1000円でお釣りがくる。





ダブルキャスト

発売日	PS	1998年6月25日
	SS	未発売
	64	未発売
メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	SS	未発売
	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
4800円

ゲームアーカイブス
未配信

記憶を無くしたボクっ娘と夢の同棲生活

主人公は大学の映画研究部に所属している。ある日、部の飲み会でつぶれてしまった主人公を見ず知らずの女の子が介抱してくれる。彼女の名は赤坂美月、名前以外の記憶を失っているという。美月は主人公の家で暮らすことになり、やがて主人公達が撮る映画の主演女優をつとめることとなる。

次第に美月に惹かれていく主人公。また、その周辺で起こる数々の事件。2人の仲が深まるにつれ、やがて主人公は美月に対してある違和感を感じるようになる。果たして貴方は全ての問題を解決し、美月との幸せな生活を手に入れることが出来るだろうか。





何の変哲もない1シーンに見えるが、これが彼女の謎を解く鍵にもなっている。グッドエンドのためには推理力も必要だ。



季節を抱きしめて

発売日	PS	1998年7月23日
	SS	未発売
	64	未発売
メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	SS	未発売
	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
4800円

ゲームアーカイブス
未配信

初恋の女性を追い求める主人公

主人公は1年間の浪人の末、無事大学に合格し新しい学生生活が始まる。予備校時代からのガールフレンドであるトモコとも良い関係であり、このまま平穏な学生生活が続くと思われた…。

ある春の日、大学の桜の木の下で制服を着た少女が倒れているのを発見し、少女の顔を見て愕然とする主人公。それもそのはず、少女は死んだはずの主人公の初恋の人にうり二つだったのだ。記憶を失っていると言うその少女とは一旦別れるものの、その存在が気にかかって仕方がない。主人公は少女と再会し記憶探しを手伝うことになるのだが、が、その結末は…。





桜の木の下で倒れていた少女。初恋の女性にうり二つな彼女の記憶を取り戻すために、主人公は奔走することになるのだが…。



サンパギータ

発売日	PS	1998年10月15日
	SS	未発売
	64	未発売
メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	SS	未発売
	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
4800円

ゲームアーカイブス
未配信

悲劇的なエンディングが非常に多いのも特徴

本作の主人公もまた大学生であり、ふとしたきっかけから事件に巻き込まれていくことになる。ヒロインは記憶を失った少女であるが、日本国籍でない点が他の3作と大きく異なっている。

主人公は飲み会後に終電を逃し歩いて帰宅する途中路地裏にしゃがみ込む少女を発見する。放っておくことが出来ず少女を家に運び込んだ主人公は、記憶を失っている彼女から、フィリピン人らしいということ、名前がマリアだということを聞き出す。しかも、彼女の持ち物からは大量の現金と拳銃が見つかり、犯罪に関わっている可能性が高くなったのだが…。





サイコスリラー・オカルトの前2作と比較して本作は非常に現実的。得体の知れない怖さはないが、現実的に恐い人々が登場する。



雪割りの花

発売日	PS	1998年11月26日
	SS	未発売
	64	未発売
メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	SS	未発売
	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
4800円

ゲームアーカイブス
未配信

淡いタッチで描かれる純愛ストーリー

アパートの隣の部屋に住む女性（花織）に密かに思いを寄せる主人公。ある日の夜、主人公の家に警官が訪ねてくる。花織が事故に遭い、病院に担ぎ込まれたという。急いで病院に駆けつける主人公。しかし、彼女は恋人（昴）を失ったショックから記憶を失っていたのである。

ここで主人公は思いきった行動に出る。自分が昴になりすまし、彼女の恋人として生きていくこと。それはしかし、彼女の前で嘘を突き通すことに他ならない。しかも、昴として接している間は彼女の愛は決して主人公に向けられることはないのだ…。

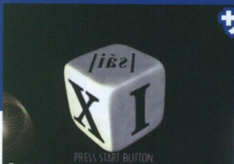




それまでの3作がアニメ調の絵だったのに対し、本作は独特のタッチで描かれている。色遣いも淡く雪と冬を意識したものになっている。

サイコロを利用した人気パズルゲームの原点

XI[sai]



PS SS 64

サイコロを転がして ひたすら消していく



サイコロを転がして同じ出目を、その出目の数以上に隣接させればサイコロが消える、というシンプルなルール。

スタイリッシュなデザインと可愛らしいキャラクターでいかにも1990年代のPSゲームといった装いの『XI[sai]』。売り上げも112万本以上と、大ヒットを記録したパズルゲームだ。ルールは至ってシンプルで、サイコロの上に乗った自キャラ（ここでは小悪魔と表現）を転がしてフィールド上にどんどん生えてくる（何もないマス目からサイコロがせり上がってくる）サイコロを次々に消していく…といった内容だ。

サイコロを消すためには、同じ出目のサイコロをタテヨコに出目の数以上繋げればいい。例えば、サイコロの出目が「5」であったら「5」をタテヨコに5つ以上繋がるように置くと消えるということになる。また、「1」の出目の消し方は他の数字とは違い、沈みかけの他のサイコロに「1」をくっつけることで小悪魔が乗っているサイコロの「1」以外のフィールド上にあるすべての「1」を消せるのだ。

基本モードの「TRIAL」、対戦モードの「BATTLE」、5人同時プレイのサバイバルモード「WARS」、1人用パズルゲームモードの「PUZZLE」と4種類のゲームモードが搭載されており、1人でも友達とでも楽しめる内容になっている。

発売から13年経つが、今遊んでも文句なしに面白く、対戦は特に盛り上がる。る。万人に奨められる傑作ゲームだ。

4種類のゲームモード



ひたすらサイコロを消していく基本モード。時間制限ありや2人協力でのプレイも可能になっている。



2人対戦専用モードで、先に4種類の数字を消せば勝ちとなる。同じ数字を後から消せば権利を奪うことも可能。



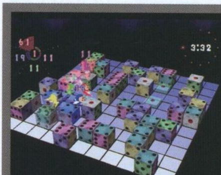
5人での対戦モード。サイコロを消すことでライバルを攻撃し、体力が0になれば退場させられる。



1人専用モードで、決められた手数でサイコロを全て消すことが出来れば、ステージクリアとなる。



消えかけているサイコロに1の出目を隣接させれば「ハッピーワン」となり、1の出目のサイコロを全て消すことが出来る。



WARSモードではマルチタップがあれば最高5人で対戦可能。5人に満たない場合はCPUが対戦相手となる。



消したサイコロに同じ出目を隣接させれば「チェイン」となり、そのサイコロも消すことが出来る。

DATA XI[sai]

発売日		メーカー	
PS	1998年6月18日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

流通数が相当に多いため中古価格はかなり安い。配信を利用するまでもないだろう。



難しいシステムを理解すればどっぷりハマる
スターオーシャン セカンドストーリー

RPG専門開発会社ならではの力作

『スターオーシャン』は現スクエニが発売する人気タイトルのひとつで、リメイク作品を除き開発は『ヴァルキリープロファイル』シリーズでもお馴染みのトライエースが担当。作中ではRPGの王道である剣や魔法を使うが、一貫してSFをテーマにしているところが他の作品と大きく異なる点である。

本作は前作の仲間キャラであったロニキスの息子クロードが主人公の1人で、ゲーム開始時にもう1人の主人公であるレナのいずれかを選択することが可能である。両者の違いはクロード編ではレナがさらわれた際にクロードが救出に向かうが、レナ編ではさらわれてからクロードが救出にくるまでの間に起きたことが描かれるといったように、主に物語中で別行動を取っている際に現れる他、一部仲間にできるキャラが異なる。

戦闘システムはアクション性の強いものとなっており、バトルフィールドを自由に動き回り敵をターゲットして○で攻撃、R1orL1でセットしたキャラ固有の技や紋章術が使える。アクティブな戦闘が苦手、もしくは面倒であるなら設定でターゲットをオートに変更すればボタンを押すだけで敵を攻撃できるようになる。なお、残りのメンバーはAIで行動するが、各自に作戦指示を与えて攻撃、回復、補助などの役割分担を行える。また、戦闘中にリーダーを切り替えることも可能であるため、自分で操作するリーダーにも作戦を振っておける。

ダブルヒーローシステム



クロード
戦闘に特化したタイプ



レナ
回復が主体のタイプ

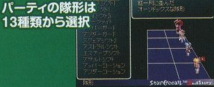
同一のシナリオ内でクロードとレナそれぞれの視点で物語が進行していくが、どちらを選んでももう一方は必ず仲間になる。

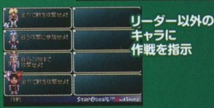
戦闘の設定は細かい



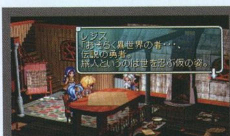


アクション性の度合いを調整可能

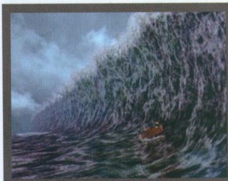

パーティの隊形は13種類から選択


リーダー以外のキャラに作戦を指示

メニューのレジストと戦術から戦闘に関係する設定を変更できる。



伝説の勇者と勘違いされる主人公
同じメーカーが出しているとはいえ、伝説の勇者が出てくることはこのゲームではない。


ムービーシーンのグラフィックは秀逸
PSとは思えないほど綺麗なムービー。迫力のある演出がゲームに華を添える。

DATA スターオーシャン　セカンドストーリー

発売日		メーカー	
PS	1998年7月30日	PS	エニックス
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

PSPの移植版も存在するが、そちらは声優と一部イベントが異なっている。

+SOシリーズ特有の特技とPAを解説



仲間の加入は任意で行えるが二者択一のキャラもいる

キャラの中にはAを加入させるとBは仲間にできないといった者がいるため、同行者の選択は悩むところだ。

戦闘以外のシステムにもスキル関係とPAといった独自のこだわりがあり、それがやり込み要素に繋がるように構成されているのだが、この部分が非常に複雑で、予備知識のない初プレイだとよく理解できないまま終わってしまう場合もある。

スキルは町のショップで購入することができ、直接戦闘に効果があるものや特技を習得するために必要なものがあり、こうしたスキルをレベルアップ時に付与されるスキルポイントを使って振り分けていく。アートという特技を例に挙げてみると、まずこの特技を使用可能にするにはデッサン・美的感覚というスキルを覚えなくてはならない。アートは美術品を作り出す特技なのでアイテムクリエーションに属し、アイテム画面で△ボタンを押してそれを呼び出すわけだが、美術品を作るにはマジカルカンバス、マジカルクレイという消費アイテムが必要なうえ、使用キャラがアートの関連タレントであるデザインセンスを開花していないといくら作っても失敗作しか生まれないのだ。

そうなるとどうやってタレントを開花させるのかの話になるが、これはキャラ別の初期決定率と開花率が関係する。初期決定率はあらかじめ開花している確率のことを指し、デザインセンスでいうと仲間キャラのセリーヌは80%と高確率で最初からデザインセンスを持っている状態になるが、逆に0%で絶対に開花しないキャラもいる。開花率については関連する特技を使用した際に参照され、これもキャラによって数値が異なる。つまり値の大きさがタレント開花に比例しているわけだ。特技によってはタレントを必要とせずに使えるものもあるが、有用な特技は才能がないと使えないと考えて差し支えない。特技を使いこなせば冒険の幅が広がるので、できれば初めてこのゲームで遊ぶ場合は適当にスキルを振る前に古本屋で攻略本を探すなりネットで情報を得るなりして臨むべきだろう。

それはPAについても同様で、PAを起こさないと仲間を増やせなかったり、裏ボスと戦う権利も失いかねない。こちらは目的の町について用を済ませたら一度外に出て必ずPAを行い、片っ端から話しかけるクセをつけておけば対処可能だが、仲間の感情度が動くPAでは言葉の選択が重要となり、エンディングにも影響するので、特に恋心を抱いている異性には慎重に対応したい。

PA(プライベートアクション)



町の外で□ボタンを押すとPAに移行

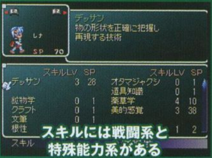




仲間の加入やアイテム入手など様々なイベントが発生する

PAのフラグが立つ条件は主人公と仲間が関係しているものもあるため、1周で全部を見ることはできない。

スキルとタレント



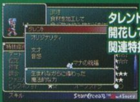
スキルには戦闘系と特殊能力系がある



スキルの入手はショップでの購入が基本一部戦闘での入手もある



スキルポイントを振ると能力が発現特技が使用可能に



タレントは特技に関係し開花していないと関連特技が失敗する

スキルは誰にでも覚えさせられるが、タレントとはキャラによって開花しないものがある。



感情度がエンディングに影響

PAやサブイベントなどで仲間の感情度が増減し、同性は友情、異性は愛情の数値に影響。この数値によりエンディングのパターンも変化する。

アイテムクリエーション



覚えた特技コマンドでアイテム生成が可能



項目は11種類に分類され冒険に有利なものを生み出す

ここがタレント開花に関係している部分であり、アイテムクリエーションを行える特技を身につけていても、タレントが開花していないと結果は失敗に終わる。

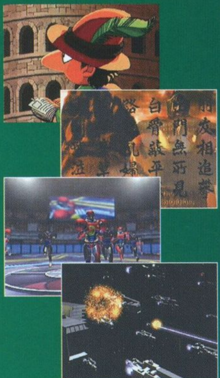
4タイトル×2本を詰め込んだお買い得パック

ナムコアンソロジー1

NAMCO ANTHOLOGY 1

ヒットに恵まれなかった名作を発掘し再刊

アレンジ版にはOPムービーも追加



往年のナムコのアーケードゲームを収録した『ナムコミュージアム』シリーズのヒットを受け発売された、この『ナムコアンソロジー1』は家庭用旧ハードで好評を得たゲームを収録し、更にアレンジ版までもが付随している豪華な逸品である。

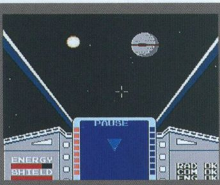
収録されているゲームは、面クリアタイプのパズルゲームである『バベルの塔』。FC初期に発売された3Dシューティングゲームの『スターラスター』。試合中の暴力行為を100%容認したオリジナル球技である『レッスルボール』。中国の古典「三国志」を題材にしたシミュレーションゲームの第2弾『三国志II 覇王の大陸』の4本。全てのゲームジャンルが異なっており、多くの人が満遍なく楽しめる代わりに、特定のジャンルばかりを好むプレイヤーにはあまりオススメ出来ないソフトだとも言える。

オリジナル版は8bit機であるファミコンと16bit機であるメガドライブのゲームを移植したもの。基本的にはほぼ完全移植であり、当時の雰囲気を思う存分楽しむことが出来る。アレンジ版はゲームによって大きな差違はあるものの、ゲーム性はそのままにグラフィックが大きくパワーアップしている。また、オリジナル版は各旧ハードでも遊ぶことが可能だが、アレンジ版は本作でしか遊ぶことは出来ない。そのため、本作は中古市場でも高値を維持している。

正直なところ、収録されている4本のゲームはどれも大ヒットしたとは言い難いものであるが、ゲームの質自体は高いものばかりである。こうした埋もれた名作にもう一度光をあてる企画は、当時のファンとしては嬉しい限りであるし、リアルタイムでプレイしていない人にとっても、こういった作品に気軽に触れられることは貴重な体験なのである。



ゲームを進めていくにつれて様々な情報が解放されていく。特にパスワードを知ることが出来るのは非常に便利。



FC版で既にゲーム性が完成されていた『スターラスター』。本誌172ページの続編『STAR IXIOM』でもゲーム性に大きな変化はない。



当時未プレイであった人が多いマイナーソフトが収録されているのは、レトロゲームファンにとって喜ばしいことであった。



同一のパッケージながらゲームによってセーブの方法が異なっているため、予めホームページで調べておいた方が良い。

DATA ナムコアンソロジー1

	発売日	メーカー
PS	1998年6月4日	ナムコ
SS	未発売	未発売
64	未発売	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

アレンジ版は本作でしか遊ぶことは出来ないが、中古価格はやや高めだ。

バベルの塔

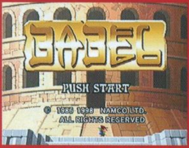
オリジナル版

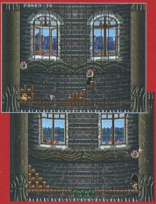




1986年7月にFCで発売されたアクションパズルゲーム。表64面、裏64面ものステージが存在する。左右非対称のブロックがパズルのポイントになっている。

アレンジ版



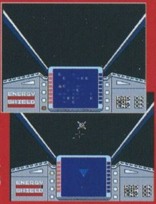


グラフィックが向上し、古文書を取ることでビッグパスワード出現のヒントが得られるようになった。基本的なゲーム性はオリジナルと同じだがルール変更が若干存在。

スターラスター

オリジナル版





1985年12月にFCで発売された3Dシューティングゲーム。ストイックにリアルさを追求したSTGで対象年齢は高め。難易度もかなりのものであった。

アレンジ版





モードが1つ増えているがオリジナルとほぼ同じゲーム性。本作もやはり無駄を排除した作りで、コクピットに表示されるマップ画面も非常に簡素なものになっている。

レッスルボール

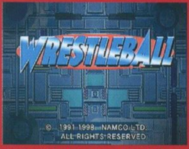
オリジナル版

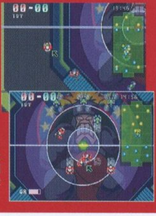




1991年2月にMDで発売された。ラグビーとサッカーを足し、試合中の暴力を完全に容認したスポーツで、対戦プレイが大いに盛り上がる。

アレンジ版





アレンジ版はグラフィック面で強化された以外にオリジナルと大きな差がない。参加チーム数やゲームモードも同じである。後は好みの問題であろう。

三国志II 覇王の大陸

オリジナル版

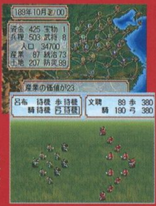




1992年6月というFC末期に発売された戦略SLGのシリーズ第2弾。前作よりもコマンドや武将の数が増加し、災害などのイベントも追加された。

アレンジ版





アレンジ版では選択可能な君主が7人から12人へと大幅に増えた。また、オリジナル版と比較して史実に近くなっているなどの改良点も見られる。



5つの未踏峰がプレイヤーの魂を揺さぶる

蒼天の白き神の座 GREAT PEAK

準備段階から既に登山は始まっている

シビアな難易度の登山SLG



かなり専門性が高い分野であり、それをリアルに再現しているため現実同様の高難易度となっている。

本作は数少ない登山をテーマにしたSLGであり、その高い再現性とゲーム性から名作と謳われている。筆者は学生の時分に僅かながら登山をかじったことがあるのだが、普通は登山好きの人がゲームを嗜むとは思えないし、逆もまた然りである。それでも本作が多くの人から支持されているのは、臨場感溢れるリアルなゲーム性と、難しくはあるものの何度でも挑戦しようという気になる、絶妙なゲーム性のおかげであると言えよう。

ゲームの目的は至極単純で、5つの未踏峰を登ることである。しかし、実際の登山が簡単には成功しないのと同じく、ゲーム内でも様々な準備が必要。その第1歩となるのが登山隊の結成となる。ここで作られたゲームファイルとは長い付き合いになるため、隊の名前には気を配りたい。そして、次に新規隊員を募集する。結成時点で隊にはある程度のメンバーが揃っているが、長い目で見た場合早めに若いメンバーを入隊させ、育てていった方が良い。次の登山計画は非常に重要な部分。なるべく春か秋の山の状態がいい時期に計画を実行すべきである。また、資金に余裕があれば装備品は多めに持ち込みたいが、登山後に不要な品が多く残れば評価が下がってしまう点に注意。

そして登山隊のメンバー選定。これ以降は舞台が現地へと移るため、計画段階での最後の仕事となる。ここはプレイスタイルの好みが出るが、慣れないうちはなるべく人数は多い方がいい。



長い目で見るならば隊員は若さを優先して選ぶべきである。50歳前後で引退してしまうため、若い隊員はそれだけ伸びしろがあるのだ。







難易度が高いとは言え、映像と音声による丁寧なチュートリアルがあるため、何をしたらいいか分からないという状況にはならない。

登頂までの道のり①

新規隊員を募集する



新規隊員は毎年1回募集することが出来る。能力と年齢を考慮して登山隊のメンバーに加えたい。

登山計画を立てる



登山の時期と装備品の数を決める。ここでのしくじりは、現地でフォローしきれないことが多い。

登山隊を編成する



メンバーの選定は重要。大人数での極地法か、少数精鋭のアルパインスタイルかがここで決まる。

ルートを探査する



隊員に山を登らせ、未開拓のルートを探査させる。気に入ったルートが見つかるまで何度も探そう。

ルートを確定する



ルートが確定されれば、さらにその先のルートを探査していく。この繰り返しで最終的なルートが決まる。

DATA 蒼天の白き神の座 GREAT PEAK★

発売日		メーカー	
PS	1998年7月16日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション**
SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

3000円台で入手出来ればかなり幸運。通常は中古が5000円前後で取り引きされている。

現地に着いてからはリアルタイムSLGに変化


1度の登山で隊員はかなり成長する。それだけに育った隊員を失うことは、戦力的にも心情的にも非常に痛いものとなる。

計画が実施されれば、以降ゲームは現地でのリアルタイムSLGへと移行する。ここで先ず最初にするべきはチームの作成である。1つのチームには5人までしか参加できないため、登山隊の人数が多い場合は複数のチーム分けが必要となる。精鋭メンバーを集めたチームにはルートの探査などの役割を与え、まだあまり育っていない若い隊員には荷物の運搬を任せるなど、この時点である程度役割分担を決めておいた方が分かりやすい。当然、メンバーは固定ではなく場合に応じて入れ替えることも頭に入れておこう。

こうして未踏の山のルートを探査し、発見されたルートを確定する。確定したルートは工作しておけば事故の確率が減少し、移動速度も速くなる。ある程度までルートが開拓されれば、なるべく安全な場所に中継基地となるキャンプを設営しよう。ベースキャンプからいきなり頂上まで登るのは無理なので、幾つかの中継基地を作り物資を運び入れ、少しずつ頂上へと進んでいくことになる。

この作業の繰り返しによって頂上を目指すのだが、それを阻むのが数々の



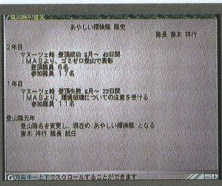
実際の山をモデルにした未踏峰が5つ用意されている。最難関のK-0を登頂するにはかなりの経験と知識、運が必要だ。



登頂成功！　これまでの苦労が実った瞬間であり、まさに歓喜の瞬間である。余力があるならば全員を頂上に登らせたいところだ。

アクシデントである。実際にそうであるようにゲーム上でも高山は過酷な地であり、様々なトラブルが隊員を襲う。そのため、隊員が負傷したり凍傷を負うこともあり、最悪の場合には死に至ることも珍しくない。あまりに状況が悪い場合には撤収し、下山・帰国する勇気も必要である。

頂上までのルートが確定したら、一番近いキャンプからアタック隊を繰り出そう。緊張の一瞬の後、歓喜の瞬間が訪れるだろう。特に初登頂時の感動はゲームであることを忘れるほどだ。


登山隊の歴史

あやしい探検隊 隊史

隊長 斎木 祥行

2年目
マヌーツェ峰 登頂成功 6月～ 43日間
IMASより、ゴミゼロ登山で表彰
登頂隊員 6名
参加隊員 17名

1年目
マヌーツェ峰 登頂失敗 6月～ 22日間
IMASより、環境破壊についての注意を受ける
参加隊員 11名

登山隊元年
登山隊名を変更し、現在の あやしい探検隊 となる
斎木 祥行 隊長 就任

G方向キー上下でスクロールすることができます

登山隊の歴史が記録されていき、総合評価から称号を得ることも出来る。余剰物資、ゴミを出来る限り少なくするのが高評価のコツ。

登頂までの道のり②

ルートを工作する


ルートを工作することで比較的安全に早く登頂可能になる。ただし、充分な数の登攀セットが必要。

キャンプを設営する


ベースキャンプからいきなり頂上を目指すのは無理があるため、途中に中継基地となるキャンプを設営する。

装備品を運搬する


装備品は初めベースキャンプに全て置かれているため、中継基地にそれらを運ばなくてはならない。

頂上にアタックする


これまでの苦労は全てこのコマンドのためにある。頂上を目指して最後のアタックに挑戦。

山から撤収する


不要になった資材などは全て持ち帰る。無駄なゴミを出さずに撤収出来れば登山家として一人前である。

様々なアクシデントが行く手を阻む

強風・突風



高度障害



滑落



落石



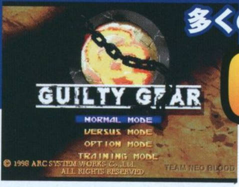
雪崩



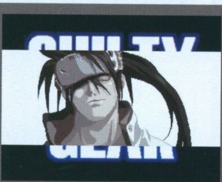

どれだけ万全な備えをしていてもこれらのアクシデントからは完全には避けようがないのだ。

多くの続編・派生作品を生みだしたシリーズの祖

GUILTY GEAR



PSでもここまで快適に! 良質の2D対戦格闘ゲーム



人が産み出した異形の生物「GEAR」と人類との戦争。本作のバックストーリーはまるでRPGを彷彿とさせるほどに緻密である。

良質のソフトが多数集まったことで次世代機戦争に歴史的勝利を収めたPS陣営だが、2D格闘ゲームに関してはSSの後塵を拝していた。コントローラーの形状からして6ボタンを要することが多い2D格闘に向かない上、個人差はあるにせよ十字キーの感触も今ひとつ。そもそも、大量のアニメーションを扱う2D処理に弱いというハードの弱点もあって、PSで発売された2D格闘の多くが低い評価となっていた。

そういった事情もあり、本作も当初は特に注目されるようなタイトルではなかったのだが、蓋を開けてみるとてもPSとは思えないほどにキャラの動きが生き生きとしており、じわじわと人気が上昇。一時的に品薄となるなど、PSの2D格闘ゲームとしては非常に高く評価された。また、2D格闘ゲームの大半がACからの移植モノなのに対し、本作は完全なオリジナル作品というのも一つのポイントであろう。とどのつまり、本作はPSというハードに最適にチューンナップされた、まさに“PSユーザーのための”2D格闘ゲームなのだ。

とは言え、ゲームシステムの多くは既存の格闘ゲームのものがベースとなっており、オリジナル要素には乏しい。こう書くと「ただのパクリか」と批判する人もいるかもしれないが、ゲームとは元々そういったことを繰り返して発展してきたもの。もちろん対戦格闘ゲームだって例外ではない。現在のような対戦格闘ゲームの元祖とされるのはご存知『ストリートファイターⅡ』だが、1980年代にはすでにその原型とも言える『空手道』や『アーバンチャンピオン』が誕生している。

それにもしも本作が単なる模造品に過ぎないのなら、その後ACに逆輸入され一時代を築くことなどなかったはず。ストⅡブーム直後に量産された粗悪品にはない魅力が本作にはあるのだ。



初心者でも十分に楽しめる

コマンドがさほど複雑ではないので、初心者でも比較的簡単に強力かつ派手な必殺技を繰り出すことができる。



隠しキャラの梅喧。ジャスティスまでノーコンティニューが出現条件となっているが、CPU戦の難易度が非常に高いためかなり苦労する。



カイ=キスクとアクセル=ロウ。登場人物の一部は海外のバンドがモチーフとなっている。また、HR/HM調の音楽も評価が高い。







DATA GUILTY GEAR ★

発売日		メーカー	
PS	1998年5月14日	PS	アークシステムワークス
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

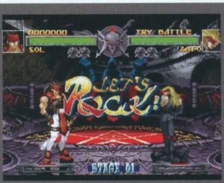
★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

翌年発売の復刻版ではバグ技が解消されている。配信されているのは復刻版の方である。

抜群のスピード感と重厚なストーリー

本作はPSというハードに配慮してか、攻撃方法はパンチ・キック・斬り・大斬りの4つと非常にシンプルな作りだ。L1ボタンとR1ボタンにも一応は役割が存在するが必須というわけではなく、PSのコントローラーで十分にダイナミックな戦いを繰り広げることができる。また、ガドリングコンビネーションと呼ばれる連続攻撃も爽快そのもの。これは直前の通常攻撃をキャンセルして繰り出す格闘ゲームではおなじみのシステムだが、他の格闘ゲームに比べてかなり出しやすい印象だ。ボタンを適当に連打していても繋がることが多いので、初心者でもそれなりに楽しめるはず。もっとも、この辺りの大雑把さがいただけないという格ゲーマニアの方もいるだろうが…。



序盤のステージは殺界だけでクリアできてしまう。中盤辺りからは次第にかわすようになり、後半では無用の長物に…。ちょっとお粗末。



一部の技はチャージで強化可能。コマンドの最後をR1ボタンに置き換え長押しすることで最大3段階までチャージできる。

本作は続編に比べると確かに荒削りな面は否めない。2ポイントを一気に奪取する一撃必殺の「殺界」も最初こそゲームの大きなアクセントになるのだが、初心者はまずかわせないため殺界禁止となり、反面上級者同士の戦いではほぼ確実にかわせるため意味を成さないという、対人戦では存在意義が薄くなってしまっている。また、CPU戦においても中盤くらいまでは殺界のみで勝ち進むことができてしまうので、自ら封印するという結果に（無論、敵はガシガシ使用してくるが）。

このようにまだまだ発展途上ではあるのだが、全体的にはよくまとまっており、コンシューマーオリジナルの2D格闘としてはかなりハイレベルな本作。ぜひ全キャラでクリアして、格闘ゲームとはとても思えない緻密な世界観にどっぷりと浸かっていただきたい。

13人のプレイヤーキャラ



全キャラおよび一撃必殺技を紹介。ちなみに殺界は特定条件を満たすことで発生するほか、□と×ボタン同時押しで強制的に発生させることも可能だ。



シューター御用達の名作STGがPS初上陸

サンダーフォースV パーフェクトシステム

PS
SS
64

高評価なのは本作まで 続編は散々な出来



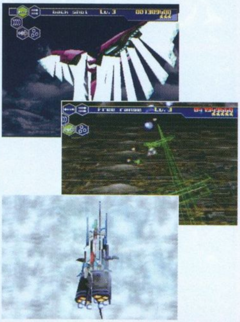
シリーズを通して初めてフルポリゴンで描かれた作品。ゲームシステムは前作から踏襲している部分も多い。

PCのゲームから始まり、メガドライブにおいてその人気を不動のものとした傑作STGである『サンダーフォース』シリーズ。その第5作目にあたる本作は初めSSで発売され、高く評価されていた。しかし、1998年に入りSSはハードとして急激に失速し始め、遂に本作もシリーズで初めてPSに移植されることになった。また、本作はシリーズで初めてフルポリゴンで制作された作品である。ポリゴンの描写能力に優れるPSであれば、SS以上の出来になると期待した人も多いと思われるが、実際にはSSの方がグラフィック的に優れている部分が多いという結果であった。

ゲームシステム的には前作を踏襲した横スクロールSTGであり、自機の移動速度の変更、武器の切り替えなどシリーズに慣れている人であれば違和感なく操作が可能。さらに本作独自の機能として各武装でオーバーウェポンと呼ばれる攻撃が可能になった。これは自機の周辺に展開されているクローの耐久力と引き替えに、強力な攻撃が可能になるというもので、ボス戦で多用される。

また、敵を早く倒すことで得点に倍率がかかるハイスコアボーナスや、敵・敵弾・障害物にギリギリまで接近することで得られるスクラッチボーナスが導入され、ハイスコア争いがより熱いものになっている。

本シリーズは熱狂的なファンが多く存在し、本作も中古でも高い価格を維持していた。しかし、現在はアーカイブスの配信があるため、気軽に遊べるようになった。





敵を素早く倒すことで倍率が上がる「ハイテンポボーナス」や、敵弾などへのギリギリの接触で得られる「スクラッチボーナス」が存在。

5種類の武装とオーバーウェポン

TWIN SHOT (SWORD)



ノーマルショット / オーバーウェポン

BACK SHOT (CHAIN)



ノーマルショット / オーバーウェポン

WAVE (SPELL)



ノーマルショット / オーバーウェポン

FREE RANGE (WHIP)



ノーマルショット / オーバーウェポン

HUNTER (NEEDLE)



ノーマルショット / オーバーウェポン

DATA サンダーフォースV パーフェクトシステム ★

発売日		メーカー	
PS	1998年5月21日	PS	テクノソフト
SS	1997年7月11日	SS	テクノソフト
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

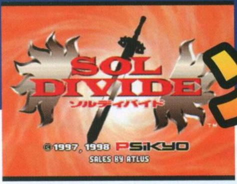
ACT アクション / **STG シューティング** / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

SS版とPS版は細かい部分に違いがあるが、どちらも中古価格は高め。

アクション要素が強いファンタジーSTG

ソルディバイド



やや マイナーなタイトル 個人的にはかなりオススメ

3体のプレイヤーキャラ



有翼戦士カシュオン

復讐に燃える「天翔る民」の一族。斬り攻撃のリーチが長く移動速度が最も早い。



暗黒騎士ヴォーグ

闇の血を受けながら人間の意識を保っている唯一の暗黒騎士。斬り攻撃の威力が最強。



大魔道師ティオラ

外見は若いが実年齢は1016歳の女魔道師。斬りもショットも弱いが魔法攻撃力が最強。

2種類のゲームモード



AC版の移植であるアーケードモード



異なったストーリーのオリジナルモード

オリジナルモードは全17階の洞窟が舞台となる。経験値やLVが存在し、自機を成長させながら戦っていく。王の宮殿ではアイテムの入れ替えや途中セーブも出来る。



ストーリー性が強いSTGで、途中でステージの分岐がある。1周がかなり短めのゲームなので全ステージを制覇するのもいいだろう。



ファンタジー系らしく魔法も使える。使用するには魔法書を所持しており、ゲージが溜まっていることが条件。

本作はアーケードにおいて絶大な人気を誇った、彩京が制作した横スクロールシューティングゲームであるが、正直なところこれをSTGと言っていいものか悩むところでもある。と言うのも、本作の自機から発射されるショットの威力はかなり弱く、攻撃の中心は斬り攻撃になっている。それ故にプレイ感覚はどちらかと言えばアクションゲームに近いものである。そのため、逆にSTGが苦手な人にもオススメ出来るゲームなのだが、実際のところSTGファンからもそれ以外からもあまり大きな反響は得られなかったようである。

自機はいずれも人型で、3人のうちから選べる。それぞれ特徴が異なっているので、プレイスタイルを変えて遊ぶことが可能だ。攻撃方法はショット、斬り、魔法の3種類。前述の通りショットは威力がかなり低めで、弱いザコ敵を一掃するのが主な役目である。代わって主役になるのが斬り攻撃なのだが、当然のようにリーチは短い。必然的に敵に接近し、斬り攻撃を当てていくことが攻撃の中心となる。魔法は敵が落としていく魔法書を入手することで種類が増えていき、画面上部のゲージを消費することで行使可能。絶大な威力を持つ魔法も存在するのだが、そういった魔法は1度使うと魔法書が消えてしまうため、多用することは出来ない。

また、本作はSTGにしてはストーリー性が強く、美しいグラフィックと相まって世界観も魅力的である。埋もれさせるには実に惜しいゲームだ。



STGであるだけにショットでの攻撃も可能だが、それだけでクリアは不可能。接近戦での斬り攻撃が主力の攻撃となる。

DATA ソルディバイド ★

発売日		メーカー	
PS	1998年7月2日	PS	アトラス
SS	1998年7月2日	SS	アトラス
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / **STG シューティング** / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

同時発売のSS版とゲーム性は同じで、クオリティも大差ない。PS2版も存在するがオリジナルモードは未収録。

でっかいシリーズ始めますと大々的にアナウンスされた
BRAVE FENCER 武蔵伝



PS
DC
64

呼んじゃった以上は子供でも使うしかない

FF7などの成功で絶頂期を迎えたスクウェアがブレイブフェンサーシリーズと銘打った新プロジェクトを立ち上げ、その1作目として登場したのが『武蔵伝』伝』である。

タイトルの通り本作は宮本武蔵を題材にしており、英雄召喚で呼び出されたムサシがヤクイニック王国を救うために大暴れする…といったものだが、王女の召喚術が未熟で出てきたムサシは小さな子供。しかも、この世界ではビンチョパワー（BP）がないと生きられない、元の世界に戻るには国を救うしかないなどと半ば脅迫のような形で冒険に駆り出されるのである。ムサシにしてみればとんだ災難だ。

ともあれ、行動するしかない小さな英雄はレイガントという剣を取りにいけと命じられるので塔に向かうことに。まずはここでゲットインシステムの使い方やアクションなど、基本的なゲームの流れが掴める。

剣豪、召喚される



自国の危機に英雄召喚を試みると…



現れたのはちっこいムサシ



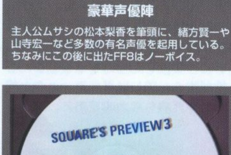
そんなバカなっ!!とは正に仰る通りである

王と女王がバカンスで不在中にル・コアール帝国に攻撃されてしまったヤクイニック王国。そこで王女は国を救おうと英雄召喚を敢行。すると剣豪ムサシが降臨…したが、本人はとっても迷惑そう。



豪華声優陣

主人公ムサシの松本梨香を筆頭に、緒方賢一や山寺宏一など多数の有名声優を起用している。ちなみにこの後に出たFF8はノーボイス。



どっちがおまけ?

約65万本を売り上げた本作だが、通常版にはFF8の体験版が同梱されており、それ目当ての購入も少なくなかった。

ムサシといえば二刀流①

雷光丸





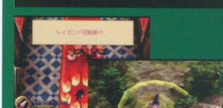
**敵から技をラーニングできる
直接攻撃は軽く連撃を重視**

雷光丸はゲットインシステムが使用可能。R1でゲージを溜め敵に投げてから□ボタンを連打すると敵の技が使えるようになる。

ムサシといえば二刀流②

レイガント





**五輪の書で様々な技が使える
直接攻撃は振りが遅く威力重視**

もう1本の剣はレイガント。同じくR1でゲージを溜めると回転斬りが行える。その他の技を使う場合は五輪の書が必要。

DATA ブレイブフェンサー 武蔵伝

発売日		メーカー	
PS	1998年7月16日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

通常版の他にミレニアムコレクションという廉価版も存在するが、グッズ入りのため現在はそちらの方が高い。

カメラワークの大切さが身に染みる

雷光丸はゲットインで敵の技を、レイガントは五輪の書で奥義を使って、戦闘だけでなくアドベンチャー要素にも利用するシステムはよく考えられており、経験値を得る方法も4つのステータスでそれぞれ異なるなど、システムの作り込みは素晴らしいものがある。また、眠気を導入し、睡眠を取らないと衰弱状態となり攻撃と移動速度が鈍るといった、一風変わった点があるのも特徴的である。

この衰弱状態はBPの減少でも起こるため、冒険フィールドではBP値に気を配っておきたい。なお、野宿を行った場合、眠気とHPは回復するが（眠気は20%まで）、BPは宿屋に泊まるかアイテムの使用以外では敵を倒して回復するのが基本なので、技の使いすぎなどにも注意である。

シナリオはダラダラしておらず比較的サクサク進行するが、ステータスを上げるためにピンチョフィールドとミンクーを探したり、伝説の武具を集めるのに鑑定アイテムを入手するなどのやり込み要素もしっかりある。ボス戦は緊張感のあるバトルが楽しめる…等々、総合的には良ゲーと評価していいレベルの作品であることには違いないのだが、唯一残念なのは視点が悪すぎるという点だ。

冒険のベース基地であるアミヤクイ村には複数の出入り口があるのだが、入った箇所によって視点距離がコロコロ変わり非常に見づらい。もっと致命的なのはジャンプアクション時で、視点が悪いせいで入力する方向が掴みにくく落下しまくるのである。

とにかくカメラワークが問題



同じ場所とは思えないほど視点位置が変わる



村の中も同様で方向感覚を失いがち



ムサシ哀愁のつぶやき

ゲームオーバー時にはムサシのやや自虐的なつぶやきが数種類見られる。

英雄も睡魔には勝てない



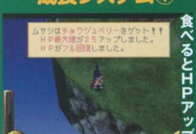
ムサシのアイコンが閉じてくるとお眠のサイン。宿屋に泊まるか野宿して眠気を回復させよう。



時限式イベントやミニゲームも多数

各章の要所にはミニゲームが組まれており、ジャンプで障害物を躱したり、ボートで滝を下ったりと様々なアクションを行う。

成長システム①



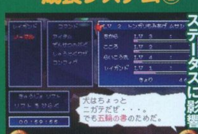
チョウジュベリーを食べるとHPアップ



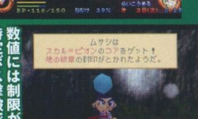
ピンチョフィールドで人を解放するとBPアップ

チョウジュベリーはミンクーという生物を捕まえることで、1回につきHPを25上げられる。ピンチョフィールドからの救出はBPアップの効果がある。

成長システム②



レベルは4つのステータスに影響



数値には制限があり特定ボス撃破で解除

レベルの項目は力・心・雷光丸・レイガントに分かれており、力＝敵を倒す、心＝歩数、雷光丸＆レイガント＝攻撃ヒットという内訳で各経験値が得られる仕組み。





PS
SS
64

お使いゲーの概念を変えた犯罪アクション
グランド・セフト・オート

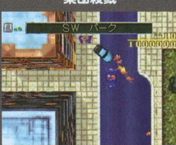
ゲームの中で暴れて何が悪い!?

世界一というのは大袈裟かもしれないが、現在、名実共にトップクラスのポジションを獲得したRockstar Games。そんな過激で自由度の高いヒット作品を連発する同社の名前を世に知らしめたタイトルが『グランド・セフト・オート』シリーズである。

3作目からはカプコンが販売を行っているが、当項で取り上げるシリーズ1作目はシスコンエンタテイメントが販売。制作もRockstar Gamesの前身が行っていた。いまでこそ龍が如くのように主人公がヤクザというゲームは存在するが、なにかと倫理観にうるさい日本のゲーム市場で当時ギャングにフィーチャーした作品が発売されたことは衝撃的であった。しかも、ゲームの目的は窃盗、強盗、殺人である。RPGで民家から宝箱を無断で拝借するとか、そんな生温いレベルの犯罪ではなく、ギャングの生き様をそのままトレースした内容なのである。

暴力表現のあるゲームはとかく問題視されがちだが、このシリーズに影響されてタイでタクシー強盗殺人が発生するなどの事件が実際に起こっている。それ故シリーズ累計1億本を超える人気がある一方で常に批判の対象に挙げられるタイトルでもある。前神奈川県知事が条例でGTAの販売を規制し、都知事選に出馬した際にも「GTAのようなゲームをやっていると殺人に抵抗がなくなる」といった旨の発言をしたことは有名である。個人的な意見を述べさせてもらえば、暴力ゲームが悪いのではなく、ほとんどの人間はゲーム内で喜んで銃を乱射しても、現実世界で無差別に殺人を起こそうなどとは考えない。単純にゲームと現実の区別がつかない奴が問題なのだと思うのだが…。レーティングがある以上、年齢制限は守るべきだが、いい大人なのだからゲームくらい自由にやらせて欲しいものだ。

集団殺戮



上手く曲がれなかったのでバック旋回したらそこには集団が…。ゲーム開始時に起こしやすい殺人。

電話BOXへGO!



仕事の依頼は公衆電話で受ける

ヘルズ・エンジェルスの奴らが売人の一人を殺してブツを奪って逃げやがった。そのブツを必ず取り返せ！



画面左上のポケベルからミッションに繋がる場合も

最新作では携帯ひとつでミッションを受けられるが、本作は公衆電話とポケベルがコミュニケーションツールとなっており、時代を感じさせる。

ボスの無茶な命令に応える4人のギャングスタ



Jack



Bubba



Ulrika



Bison

誰を選んでも発生するミッションは同じで個々の能力差もない

DATA グランド・セフト・オート

発売日		メーカー	
PS	1998年8月27日	PS	シスコンエンタテイメント
SS	未配信	SS	未配信
64	未配信	64	未配信

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

定価1400円の廉価版もある。中古価格もそちらの方が安い場合が多い。

一度ハマるとなかなか出られない巨大な街



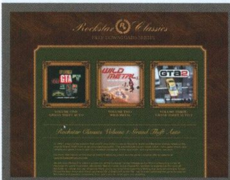
無闇に通行人を殺したり、パトカーの付近で事故を起こしたりすると、指名手配され捕まるとブタ箱行きに。すぐ釈放されるが面倒だ。

後に発売されるシリーズの基礎を築いた始祖だけに、本作にも車に乗って移動する、手当たり次第に殴る、銃を乱射する、車で轢き殺すといった強烈な行動が可能となっている。ボスの指令そっちのけで思いのままに暴れられるあたりは洋ゲーならではの自由度の高さといえよう。

ゲーム本来の目的は主人公がのし上がっていくために次々と危険な犯罪ミッションに挑み実績を作っていくというもので、基本的には電話ボックスでボスから仕事の依頼を受けて行動する。しかし、さすがはUSA。街の規模がバカデカイため、移動は主に奪った車で行うことになる。車はスポーツタイプ、セダン、バス、タンクローリー、軽トラ、リムジンなどバラエティーに富んでおり、持ち主を引きずり下ろして強奪する様子はまるでアメリカのアクション映画。車をぶつけた時の破損音も妙にリアルである。ただ、きちんと右側通行帯になっているので、最初は違和感を覚える…というか普段車の運転をする人は逆走しまくりで正面衝突を繰り返すかも。多少のダメージは問題ないが、挙動がおかしくなったり速度が上がらなくなると次の衝撃で爆発する場合もあるので、残機を失いたくないなら強引すぎるドライブは避けた方がいい。

残機と述べたが、ロストの条件は主人公の死亡である。従って、仮にミッションを失敗しても残機はそのまま。ただし、ステージをクリアして次に進むには規定数のターゲットスコアを獲得しなければならないため、失敗を繰り返すと結局詰むことになる。ミッション内容は簡単な車の盗難からボスの私怨を晴らす殺人など多彩。指定の場所へ向かえばOKのタイプよりも、殺しをしなければならないミッションの方が、動き回る敵を攻撃しづらいのと相手が反撃してくる分、難易度が高い。また、ミッションは1件につき複数のお使いを命じられるケースが多く、ひとつ問題を片付けると制限時間内に指定された電話までの急行が求められる。これもミッション達成の障害になる。

というのも、本作は前記の通り広大なマップの中で目的を遂行していくわけだが、表示されるのはブロック間の移動をした時に出る区画名だけで、コントローラーのどのボタンを押しても現在地を示すマップはおろか、全体図さえ出てこないのである。街の作りも結構複雑になっており、似たような建



タダでも遊べる

GTAとGTA2はフリーソフトとして公式サイトでダウンロード可能。当然中身は北米版。



脅され方もギャング流

ミッションに失敗するとハンパない罵声を浴びせられる。下っ端は辛い。

物と細い路地が方向感覚を狂わせる。同じところをグルグル回り袋小路の迷宮入りだ。さらにすぐ近くに目的地があったとしても、実は橋を渡って迂回しないと到達できない場所があったりするから厄介である。もしや説明書にマップが載っているのではと開いてみると、最後のページにステージマップが記載してあるというURLがあったのだが、アクセスしてみるともう閉鎖されていた…。すぐに任天堂が未だにSFCの自社タイトルのページを残していることを思い出し、これがサポート力の差かと遠い目で404not foundを眺めていた。

その後の調べでざっくりな全体マップが北米版の公式サイトにアップされていることが判明したのだが、大体の位置を把握できるようになっただけでだいぶ違う。あとはミッションに失敗してもめげずに挑戦し続ける精神力があればこの暴力街で凌いでいけるだろう。

おだぶつだ！



水に落ちればどざえもん



撃たれれば当然あの世行き



乗り物も爆発する場合がある

ちょっとしたことで即死する類ではないものの、あちこちに死亡要因が潜んでいる。さすがはアメリカ、ポリスもキレると容赦なく発砲してくる。

武器は木箱の中に



銃以外にも様々なアイテムが存在する



上手く方向を合わせないと当たらない

素手で人に襲いかかることも可能だが、武装した相手にはこちらも銃で対抗しないと身が持たない。が、独特の操作方法と見下ろし視点がネックとなり射撃が難しい。



害獣と戦い野菜を育てる農業シミュレーション

アストロノーカ

PS
SS
64

宇宙一の農家を目指し宇宙野菜を栽培

宇宙を舞台にした農業SLG



プレイヤーは架空の星に入植した農夫となって農業を営む。パートナーは標準農業ロボット「農林ピート1号」だ。

畑に種を植え野菜を収穫する



畑に種を植える
全てはここから始まる

一定期間で野菜が育ち
収穫が可能になる

完全に成熟すれば
収穫時に種を入手可能

収入を得るためには野菜を育てることが必要。また、それ以上に重要なのが完全に成熟した野菜から種を得ること。特に種が必要ない時以外は野菜が完全成熟するまで収穫は控えよう。



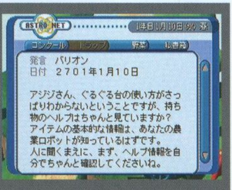
バブーにトラップゾーンを抜けられてしまうと、畑の野菜が食い荒らされてしまう。が、時にはバブーの好みの野菜がなくて助かったりもする。



やってくるバブーの種類と数はピートが予想してくれる。ただし、時には予想以上にバブーが現れることもあるため過信は禁物だ。

『アストロノーカ』はエニックスから発売されたSLGだが、ゲーム性がかなり特徴的で、そのためか現在まで根強い人気を保っている。プレイヤーはゲーム名の通り宇宙農家になり、野菜を育てていく。最終目的は宇宙一の農家になることだが、そのためには2つの大きな問題をクリアしていかなければならない。

そのうちの1つが品種改良である。



主人公の家にはネットも完備。貴重な情報を入手することも出来るが、質問に対するやりとりを見ているだけでも面白い。

野菜の種はお店で入手することも可能なのだが、売っているのは基本的な種のみ。収入を得るためのみならば、それだけでも何とかなるのだが、コンテストで優勝するためには品種改良によって新しい種類の野菜を作り出したり、より評価の高い特徴を持つものに改良していかなくてはならない。そのためには交配マシーンを使い、2つの種を掛け合わせ新しい種を作り出そう。野菜の種類によってコンテストで評価されるポイントが異なるので、その特徴を伸ばすように改良していくのがポイントだ。

そしてもう1つの問題点が害獣「バブー」である。プレイヤーの入植した星にはバブーと呼ばれる獣が生息しており、畑にやってきては野菜を食べていく。これを放置しておいては農場経営が上手くいかないうえ、せっかく植えた貴重な種が収穫出来ずに無駄になってしまう。そこでプレイヤーは数々のトラップを駆使してバブーを追い払うことになる。これが本作の重要なゲーム性の1つとなっており、頭を悩ます部分なのだ。

DATA アストロノーカ

発売日		メーカー	
PS	1998年8月27日	PS	エニックス
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

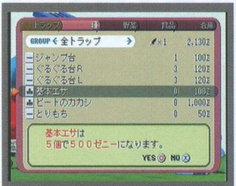
★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

中古ソフトの相場は3000円程度とかなり高め。特に拘りがない人は配信を利用するのがいいだろう。

トラップを設置して バブーから畑を守れ



トラップはお店で購入することが出来る。とりもちや落とし穴は消費型なので、序盤は使いすぎると経済的に苦しくなる。

バブーは畑に侵入する前に必ずトラップフィールドと呼ばれるゾーンを通過する。プレイヤーはここに様々なトラップを配置しバブーの進行を妨げ、これによってバブーのスタミナを奪うか、一定時間が経過すればバブーは野菜を諦めて帰っていく。こうしてプレイヤーの畑は守られるのであるが、またしても問題点が浮上してくる。

その1つめは、トラップは全て電力を消費し、使用できる電力の上限が決まっていること。これによって一面にトラップをまき散らして、数の暴力によって解決するという方法はとれない。また、トラップはお店で入手可能だが当然有料で、高価なトラップを何個も購入することは出来ない。こうして限られた数のトラップでいかに有効にバブーに対処していくかがポイントになる。

そしてもう1つが、バブーの進化である。バブーはプレイヤーが使用するトラップに反応して進化するようになっており、その点をふまえてトラップを使っていかないと大変なことになる。特に同じトラップを連続して使っているとバブーの進化スピードが早くなり、同系統のトラップが使い物にならなくなってしまう。そのため、トラップの特性を良く理解したうえで、決められた個数内で偏らない設置が必要。実に大変な作業だが、ここが本作で最も面白い部分でもあるのだ。

トラップを使って害獣「バブー」を撃退



バブーの進路を予測し予めトラップを設置しておく　トラップにかかったバブーはスタミナと時間を消費　スタミナを全て奪うか時間が経てば撃退が成功

野菜を食い荒らす害獣バブーに対抗する唯一の手段がトラップである。トラップは種類によって効果が異なるため、考えて設置する必要がある。また同一のトラップを使い続けるとバブーが進化しやすい。

野菜コンクール



本作の最終目標が全宇宙野菜コンクールに優勝することなのだが、そこに参加するまでには多くのコンクールで勝たなければならない。審査基準に沿った品種改良を地道に重ねることが優勝への近道だ。



休日にはバスが来て遠出することが出来る。また、コンクールに優勝することで、行ける場所が増えていく。

品種改良

交配マシーンを使えば品種改良や新種を造り出すことが可能



お店で販売されている種はごく基本的なもののみなので、プレイヤーは交配マシーンで新しい種を作り出す必要がある。コンクールの審査基準に合わせた改良を心がけよう。

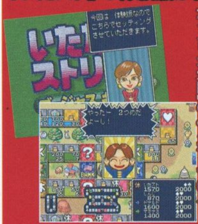
進化するバブー



バブーはプレイヤーが使用しているトラップの種類によって様々に進化していく。特に同じトラップを使い続けていくと進化は加速し、後半がキツくなっていく。例え効果が高いトラップでも使いすぎには充分注意したい。

『いたスト』の体験版が付属

遊ぶことが出来るマップは「アメリカ大陸」のみとなっている



PS版の『いただきストリート』が遊べる。当時はこの様に、体験版が付属するゲームが非常に多かった。



PS
SS
64

退廃的な雰囲気の異色3DアクションRPG
BAROQUE

独特すぎる雰囲気とゲームシステム

自動生成ダンジョン



異なった形のダンジョンが毎回自動的に作られる



落ちているアイテムの場所や種類もランダム

この辺りは『トルネコの大冒険』など既存のシステムと同じ。落ちてるアイテムは完全に運任せ。ツイてない時はとことんツイてない。有効なアイテム確保が何よりも重要になる。

3DアクションRPG







1人称視点のゲーム画面はまるで自分自身がダンジョン内を歩いているかのよう。前面からだけではなく後方からも敵の攻撃は来る。敵が近くにいると音がするのでプレイの際にはイヤホン着用を推奨する。



この世界では敵は「異形」と呼ばれる。どれも醜い姿をしているが、元々は人間だったのだ。主人公が倒す事で彼らの魂は浄化される。

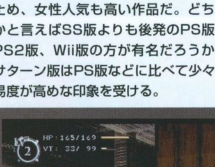


いかに的確に敵を倒すかが攻略のカギでもある。手持ちのアイテムを有効に使いレベルアップを重ねていこう。

1998年にセガサターンで発売された『BAROQUE』は、アクション要素を取り入れたローグライクRPGである。主人公や登場人物の一部がイケメンなため、女性人気も高い作品だ。どちらかと言えばSS版よりも後発のPS版やPS2版、Wii版の方が有名だろうか。サターン版はPS版などに比べて少々難易度が高めな印象を受ける。

本作は主人公の目線でダンジョン内を練り歩く1人称視点のゲームである（PS2版・Wii版では3人称視点に変更されている）。異形（敵）と出会うと戦闘が始まるのだが、戦闘スタイルが特徴的でもある。この手のゲームに多いターン制は採用されておらず、直接剣で敵と戦うといったアクションゲームさながらのスリリングな戦いが楽しめる。このように全体的なゲームシステムは1995年にセガサターンで発売された3DアクションRPG『ヴァーチャルハイドライド』に似た感じである。

異形たちは主人公を見つけるとすかさず寄ってきて攻撃してくるのだが、時には異形たちに囲まれて袋叩きに遭う事もある。そんな時は惜しみなく手持ちのアイテムを使って形勢逆転を狙いたい。出現がランダム故にばらつきはあるが、比較的アイテムは拾えるゲームなので、ケチらずに攻撃用アイテムは使っていく方がいい。とは言っても闇雲にアイテムを使うのではなく、敵に合わせて効果的に使うことが重要である。そして、攻撃アイテムとは逆にHPとVT（バイタリティ）を回復するアイテムは重要なので、無駄遣いは出来る限り避けなければならない。



敵を倒す（浄化する）と現れるこの丸い結晶は「イデアセフィロス」。これを取る事で微量ではあるが主人公のVTが回復する。

DATA BAROQUE ★

発売日		メーカー	
PS	1999年10月28日	PS	スティング
SS	1998年5月21日	SS	スティング
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

移植版がPSで発売されているほか、PS2とWiiでリメイク版も発売されている。

※アーカイブス配信はPS版

脇を固めるのは超個性的な面々たち

個性的なキャラが多数登場





まともな人もいるにはいるがこのゲームに登場するのはほとんどが変わり者ばかり。中には毒電波全開の人もいるが、むしろこのゲームの世界観ではこのヤバさ加減が絶妙な味付けになっているのだ。

アイテムの合成

呪葬天使にアイテムを2つ投げつける



別のアイテムに合成される



一見敵に見えるが、れっきとした天使。不要なアイテム2つをコイツにぶつけると、合成して別のアイテムに変えてくれる。腐った肉や劣化した剣、コートの回復もしてくれる。

アイテムの転送

アイテムを投げることで外界に転送出来る




不気味で巨大な球体のオブジェである「感覚球」。ストーリーがある程度進行すれば利用出来るようになる。大事なアイテムを感覚球に投げて外界に転送させよう。



上級天使様はのっけから機嫌が悪い。しまいには筆者の操る主人公が死にまくったせいなのか呆れた口調になってしまった…。



トレーニングダンジョンのカンオケ男。口調がかなり可愛い。某薔薇乙女のツンデレドールみたいな喋り方をしやがります。

グラフィックもBGMも不気味で、不安な気持ちをかき立てる『BAROQUE』だが、実際プレイしてみるとストーリー展開が謎めいていて余計に不安な気持ちになる。しかし、決してつまらない訳ではなく、この独特過ぎる世界観にグイグイ引き込まれていく。登場人物もくせ者揃いで、自分の娘が小さい箱の中に入っていると思い込んでるおっさんや、女の子なのに1人称が「ボク」のボクっ娘、首から下が全部土に埋まっている男などあまりに個性的である。

本作では、主人公が死亡した場合経験値と特定の条件を満たしたアイテム以外はすべて没収され、外界に戻される。これが他のゲームだとどこからどう見てもゲームオーバーだが、本作の世界ではこれはゲームオーバーではない。何度も死んで同じ事を繰り返す事ですらストーリーの一環なのである。しかし、そのうちに初めはおぼろげだったこの世界の輪郭が徐々に浮かび上がってくる。そうなれば主人公の取るべき行動や成すべき事もハッキリしてくる。更に、ストーリーを中盤まで進めるとアイテムを外界に転送出来る「感覚球」が利用可能となる。これを使ってお気に入りの剣とコートを強化しつつ外界に送り返せば繰り返し何度でも使える様になる。

この様に、少しずつ積み重ねた事がやがて大きな結果を生む。気長にプレイする事でBAROQUEの本質が理解出来るのだ。



重要アイテムの1つ。ただ、綺麗な水が欲しいと言われてまさかイデアセフィロスを要求されるとは予想だにしなかった。



天使虫リトルの悲痛な叫び。一刻も早く浄化して救ってあげたいのはやまやまだが、深層階にたどり着くのはなかなか容易ではない。







アクションゲームの雄トレジャーのPS初参戦作品

シルエットミラージュ REPROGRAMED HOPE

ちょっと変わった設定で独特のキャラデザインが特徴



本作は未だにかなり高価に取り引きされることが多い。特に拘りがなければゲームアーカイブスでダウンロードするのがいいだろう。

本作はアクションゲームやシューティングゲームで高い実績を持ち、セガハードでその名を知らしめていたトレジャーのPS参入第1弾であり、未だに中古ソフト市場で高値を維持している。トレジャー製のゲームは全体的に中古価格が安定して高く、本作のようにアーカイブス化されているものはダウンロード版を購入した方がかなり安くつく。

ゲームの舞台となっているのは遙か未来の地球。全ての生物が「シルエット」と「ミラージュ」どちらかの属性に分かれている。この属性が本作では重要な意味を持ち、主人公はその両方の属性を持つ存在である。敵の攻撃、主人公の攻撃は共にどちらかの属性を持ち、同属性の攻撃が当たった場合には精神力が減り攻撃力が下がっていく。また、異属性の攻撃が当たった場合には体力が減る。敵は種族によって1つの属性しか持たないが、主人公は左右の向きによって2種類の属性を使い分けることが可能。この、左右で異なる2種類の攻撃を使いこなしていくことが、本作の肝だと言える。

同属性の攻撃を当てて攻撃を出来ない状態に追い込み、金を奪った後位置を入れ替え異属性攻撃でとどめをさす、などといった戦略性のある攻撃が求められるのだ。



画面上部のゲージは上側が体力ゲージ、下側が精神ゲージになっている。同属性の攻撃を受ければ精神が異属性なら体力が減る。

主人公の向きでショットの性質が変わる



左向き時のショットは青のシルエットショット



右向き時のショットは赤のミラージュショット



ショットの左右を入れ替えることも可能である

敵キャラにはシルエットとミラージュの属性が存在し、異なる属性の攻撃を当てれば体力を奪うことが出来る。また、同じ属性のショットを当てた場合は攻撃力を下げる効果がある。

お店でパラサイトを購入



ショットはお店で「パラサイト」を購入することで変更可能。名前は種類、年齢は威力を表す。

7種類のショット

スローサ（ガンショット）
デフォルトのショットで属性のエネルギー弾を直線的に撃ち出す。

グラットニィ（レーザー）
属性エネルギーを継続的に直線で撃ち出す。いわゆるレーザー攻撃。

カピタス（ホーミング）
照準内のロックオンした敵にホーミング弾を撃ち出す。

ラスティ（ガス）
一定時間滞空するガス弾を撃ち出す。触れた敵に継続的にダメージを与える。

エンビア（ウィング）
上下に開閉する翼型のエネルギーを出す。方向キーで翼の角度を変えられる。

アンガラ（ボム）
放物線を描いて飛ぶ爆弾を撃ち出す。地面に設置すれば地雷となる。

プライディー（ブーメラン）
貫通性があり手元へ戻ってくるブーメラン弾を撃ち出す。

DATA　シルエットミラージュ REPROGRAMED HOPE

	機種	発売日	機種	メーカー
	PS	1998年7月23日	PS	トレジャー
	SS	1997年9月11日	SS	トレジャー
	64	未発売	64	未発売

Video Game Genre: ACT アクション（STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他）

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

オリジナルはSSで発売され、本作はそのPS移植版にあたる。PS版はボスが追加されるなど若干の変更点がある。

多彩なアクションが可能だが最も大切なのは集金

つかんでからの動き



敵を殴って金を巻き上げる



敵を投げ飛ばす



敵との位置を変える

特につかみからの金の巻き上げは、金の入手手段に乏しい本作では必須のアクション。序盤に金を貯めてパラサイトを購入しよう。

リフレクター



○ボタンを押すことで前方にリフレクターを展開



同属性&無属性の攻撃を跳ね返せる



リフレクターの大きさは精神ゲージによって変わる

敵の攻撃を反射してダメージを与えることが出来るリフレクターは特にボス戦で重要となる。機械系の敵は無属性が多く、通常のショットではダメージを与えられないためリフレクターによる反射で倒す。

2種類のダッシュ



通常のダッシュは垂直の壁も登れる



伏せからのダッシュは攻撃判定を持つ

ダッシュには通常状態からのものと、伏せてからの2種類存在。その場に応じて上手く使い分けていきたい。



かなり丁寧なチュートリアルがあるが、システムが独特なため慣れるまで時間がかかる。初めのうちは我慢して体で覚えよう。

本作の主人公は実に多彩な動きが可能であり、初めのうちはその全てを使いこなすことが難しいかもしれない。しかし、その中でも敵を掴むこと、掴んでから金を奪うことは非常に重要であり、序盤から積極的に金を貯めることが本作の攻略の第1歩になっているのだ。序盤のうちはとにかく敵をすぐ倒さずに、出来る限り金を奪おう。

そして敵から巻き上げた金で購入するのが「パラサイト」である。本作の主人公はパラサイトを持つことで7種類のショットを使うことが可能になる。初期状態から所持しているスローサはショットを直線上に撃ち出すものだが、年齢が低いため威力も弱い。敵から巻き上げた金で早いうちに強力なパラサイトを買えば、かなり楽な展開になるため、序盤はとにかく集金命である。

敵は基本的に2種類の属性のどちらかに属していると先に述べたが、唯一それに反しているのが機械の敵である。機械は属性を持たない無属性の存在であり、主人公のショットではダメージを与えることが出来ない。この場合に役立つのが同属性&無属性の攻撃を跳ね返せるリフレクターである。これを上手く使い、敵の緑色の攻撃（無属性攻撃）を跳ね返してダメージを与えよう。また、同属性の攻撃を跳ね返した場合にも跳ね返った攻撃は無属性になるので、通常の敵に対しても攻防にわたって使える手段になっている。

初めのうちは属性に混乱し、難しく感じることもあるが、本作の難易度は低め。慣れてくればかなり短時間でのクリアも可能である。









体力が0になるとシステムエラーになる。強力なショットを失ってからのコンティニューはかなり厳しい再スタートになる場合も…。



キャラは変わったタッチで描かれており、かなり癖がある。ゲームは面白いがキャラは受け付けないという人もいるかも…。



全宇宙規模で開催される狂乱デッドヒート

F-ZERO X

凄まじいスピード感に酔いしれろ!

SFCで初代『F-ZERO』が発売されてから8年の歳月が流れ、ようやく待望の続編が64から登場した。といっても、現在から振り返れば既に13年も前の話になるのだが。

難しい操縦性ながらも圧倒的なスピードを体感できた前作の流れを受け継ぎ、本作も疾走感溢れるゲーム性に仕上がっている。各マシンにキャラクターが設定されたことでアメコミ風のデザインがより目立ち、メタル調のBGMが流れるようになった。さらに64の性能を活かし立体化を実現したことにより、コースに坂やうねりが生まれ、よりアクロバティックなレースが楽しめるようになったほか、殺し合いを目的としたデスモードの追加など、あらゆる面で進化した作品である。

メインモードのグランプリは、エネルギー切れまたはコースオフでマシンが大破し、スペアカーが1機なくなるとリタイアしたレースから再開という方式。制限時間や順位による厳しい首切りは存在しない。各カップとも1レース3周で順位を争い6レースを戦った総合ポイントで優勝者を決める。



登場マシンは30台
開始時に選択できるのは6台だが、グランプリで優勝を重ねれば30台まで追加される。

その他のルールとして、マシンが密集するスタート直後は危険という理由で1周目はブーストが使えないと取説に書いてあるが、これはまさに現在の可変リアウイングDRSを搭載したF1と同じルール。13年も時代を先取りしていたんだなと想像すると、これには思わずニヤリとしてしまった。取説はF-ZEROの主催者になりきって作られてあるので、読んでいて面白い。

少し話が逸れてしまったが、レースでの操縦は3Dスティックで行うので、そのおかげで細かい調整が可能になった。従って前作よりはパイロットに優しい仕様である。ただ、それでもスライドターンやドリフトのテクニックをマスターしないとグランプリで勝ち抜いていくのは難しい。

当然、モータースポーツの世界では綺麗事などいっていられないので、ライバルマシンとポイントが切迫している時、もしくはこいつを潰せば俺が優勝といった場面では、幅寄せをしてガードレールにぶつけるサイドアタックや、コースオフを狙ったスピンアタックで積極的にライバルを破滅させるべき。タイムを縮める技と同時に汚い手段も磨いておきたい。主催者も1レースで5台以上リタイアに追い込めばスペアマシンが1機増えると公言しているので、遠慮はいらない。

色々芸が細かい



ゲームには影響しない設定にこだわりを感じる
純粋なレースゲームなのでマシンに乗るキャラのドラマがゲーム中に流れるわけではないが、取説には出場選手のプロフィールが詳細に書かれている。

目標はカップ戦の総合優勝



レース前にマシンのバランスを調整



残機があればリタイアしても大丈夫



1レース落としても諦めない

一番緩い難易度でもライバル達の実力は本物。毎回上位に食い込めるようにコース特性を考えて最適なエンジンセッティングを行いたい。

DATA F-ZERO X ★

発売日		メーカー	
PS	未配信	PS	未配信
SS	未配信	SS	未配信
64	1998年7月14日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

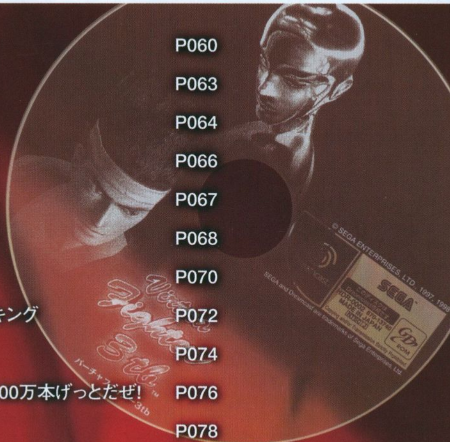
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / **RCG レース** / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

任天堂製品なのでダウンロード版はバーチャルコンソールで配信されている。

1998 9–12 September December



PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64



絶海の孤島に潜入するスニーキングアクション

メタルギアソリッド

MSX2からPSへ 突如復活した人気ゲーム

1980年代にMSX2で展開され人気を博した『メタルギア』シリーズ。しかし、MSX2の衰退とともに、もはやそれも過去のものとなっていた。しかし、次世代機の登場により『メタルギア3』の開発案が浮上。当初は『ポリスノーツ』と同じ3DOでの発売を想定していたが、同ハードが早々に次世代機戦争から撤退したのに伴いPSへ移行。タイトルも『メタルギアソリッド』へと変更され、1998年9月3日に発売された。

ゲーム画面は3Dポリゴンで描かれているが、当時としても荒い部類に入る。だがこれが奏功し、ゲーム中は読み込みが極端に少なく、イベントシーンへの切り替えも非常にスムーズである。このイベントシーンもプリレンダではなくリアルタイムレンダリングで描かれており、ポリゴンを使用したPSゲームにありがちな、ゲームとムービーが大きく乖離しているといった問題は一切起きない。決して手抜きではなく、ゲーム性を優先した結果、あえてこの手法が取られたのだろう。また、しばしば冗長であるとして批判の対象となる続編のムービーシーンに比べると本作のイベントは比較的短いのでプレイを大きく阻害することもない。バランスよく丁寧に作られた印象だ。どうしても綺麗な絵でプレイしたいというのであれば、GC（ゲームキューブ）で発売された『メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス』を購入すればいい。

本作のヒットにより小島秀夫の名前は世界的に知れ渡り、以後、メタルギアソリッドシリーズは日本よりも特に海外で評価されることになっていく。

双眼鏡で状況を確認

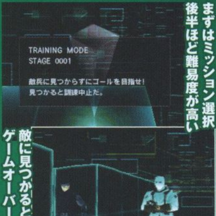


装備すると自動的に主観モードに切り替わる双眼鏡。○ボタンでズームアップ、×はその逆となる。



ある新型兵器とはもちろんメタルギアのこと。スネークに課されたミッションはもちろんこれを破壊することだ。

VRトレーニング



まずはミッション選択 後半ほど難易度が高い

敵に見つかると ゲームオーバーとなる

本作の醍醐味は“隠れながら進む”こと。実戦さながらの「VRトレーニング」モードで納得いくまで練習しよう。後半のミッションは相当に難しい。

ソリッドとその周辺人物



ソリッド・スネーク

元FOX HOUND隊員。除隊後はアラスカで静かに暮らしていたが、ある事件をきっかけに再び戦場へ。



メリル・シルバーバーグ

キャンベルの姪。湾岸戦争で両親を失った。軍人一家に育ち、自身も自然と軍人の道を歩むこととなった。



ロイ・キャンベル

旧FOX HOUNDの副司令。ビッグボス除隊後に司令官に昇格。スネークとは旧知の仲で、互いに信頼しあっている。



ナオミ・ハンター

遺伝子治療の専門家で、FOX HOUNDのメディカルスタッフを務める。敵の内情を知る唯一の人物。



メイ・リン

MITの天才現役生。ソリトンレーダーを開発したのも彼女。中国系アメリカ人で、たくさんのことわざを知っている。



ハル・エメリッヒ

メタルギア開発チーフ。日本のアニメが好きで、あだ名のオタコンはアメリカのおたくイベントに由来している。



ナスターシャ・ロマネンコ

女の軍事アナリスト。兵器や核の知識に長けているが、核廃絶論者でもある。スネーク同様、ヘビースモーカー。



マクドネル・ミラー

旧FOX HOUNDのサバイバル教官。当時はマスター・ミラーと呼ばれ隊員たちから恐れられていた。

DATA メタルギアソリッド ★

発売日	PS	1998年9月3日	メーカー	PS	コナミ
	DC	未発売		DC	未発売
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

2007年7月にメタルギア 20th アニバーサリーとして再販されている。

シリーズ屈指のシナリオ テーマは核と遺伝子

ブリーフィング



今回の作戦概要はここで語られる。最初から出現している項目は少ないが、話を聞いていくうちに増えていくので結構長い。なお、カメラを自由にいじることができるなど遊び心も。

スニーキング



方向キーを押し付けると張り付くことができる



ホフクを行えば地雷を回避&回収



スネークの相棒 ダンボールの中は安全!?

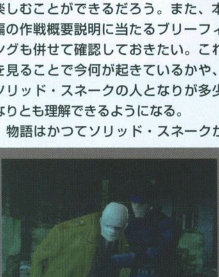
壁に張り付くことで向こう側を覗き込むこともできる。なお、雪が残る場所では足あとで、水が張ってある場所では音で敵に気づかれることもあるので要注意だ。

本作は単独のゲームとしても十分に楽しむことができるが、当初のタイトルは『メタルギア3』であったので、過去の2作品とストーリーに関連性がある。ただし、MSX2版を今からプレイすることは難しい（2007年に1と2をそのまま収録した特典ディスク付きのアニバーサリーBOXが発売された）。そんな人のために、本作には1と2の作戦内容を確認できるログが用意されている。本編を始める前にこちらに目を通しておけば、よりストーリーを深く楽しむことができるだろう。また、本編の作戦概要説明に当たるブリーフィングも併せて確認しておきたい。これを見ることで今何が起きているかや、ソリッド・スネークの人となりが多少なりとも理解できるようになる。

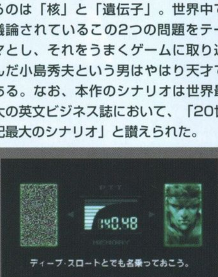
物語はかつてソリッド・スネークが所属していたハイテク特殊部隊「FOX HOUND」、および傘下の次世代特殊部隊が突如として蜂起、シャドーモセス島の核兵器廃棄所を占拠したことに端を発する。その首謀者と目されるのが、ソリッド・スネークと同じ暗号名を持つ男、リキッド・スネーク。個体のソリッドに対し液体のリキッド。姿形はまるで兄弟のようにそっくりなこの2人。果たして2人は本当に他人同士なのか。それとも…。本作のテーマとなっているのは「核」と「遺伝子」。世界中で議論されているこの2つの問題をテーマとし、それをうまくゲームに取り込んだ小島秀夫という男はやはり天才である。なお、本作のシナリオは世界最大の英文ビジネス誌において、「20世紀最大のシナリオ」と讃えられた。



時おりこういった実写映像が挿入される。小島監督の主観も多少入ってはいるものの、核の問題についても触れられている。



アームズ・テック社の社長・ケネス・ベイカー。会社の経営状態が思わしくなく、起死回生を狙ってメタルギアの開発を推進していた。



ウォーターゲート事件の内部告発者、ディープ・スロートを名乗る謎の通信。スネークをサポートしてくれる。

FOX HOUND隊員



リキッド・スネーク

今回のテロの首謀者とされる、現FOX HOUNDを率いる男。ソリッド・スネークと同じ暗号名を持っている。

リボルバー・オセロット

元スペツナズの隊員で拳銃の名手。跳弾を自在に操りソリッドを苦しめる。

バルカン・レイブン

バルカン砲を背負ったまま走ることができる怪力の持ち主。

サイコ・マンティス

サイコキネシス能力を持っており、他人の心を読むことができる。

スナイパー・ウルフ

天才狙撃手。一週間、同じ姿勢で銃を構えることができる。

デコイ・オクトパス

ほとんどの情報が不明という謎の人物。変装の達人だがそれが仇となり…。



ハイテク特殊部隊「FOX HOUND」は、優れた身体能力・特殊能力を身につけた者のみで構成された少数精鋭部隊。スネーク曰く「まるでコミックのよう」。

隠れるのが基本 戦闘は極力控える

無線機モード



無線機モードでは味方との通信を行うことができる。相手や無線している際の状況により話の内容が大きく異なるので、しつこいくらいに通信してみよう。



話の内容からしてソリッド・スネークの知り合いのようだが…。演じているのは故塩沢兼人さん。小島作品には欠かせない声優だった。

本作はアクションゲームだが、他のゲームと大きく異なるのは「隠れる」ことが基本となる点だ。敵に見つかっても応戦できるためゲームオーバーとはならないが、見つかると敵が応援を呼ぶことが多いため非常に厄介。慎重に隠れながらプレイするのが結局のところ最も効率がいいのだ。強制的に戦闘シーンとなるボス戦は別としても、ザコに見つからずに進むことは可能である。物陰に隠れる、隠れながら音を出して敵を誘い出す…なんてこともできてしまう。また、監視カメラの真下は死角になっているので、ザコ敵同様、こちらも完全回避可能だ。困った場合はチャフグレネードで電波障害を引き起こせばいい。ただしその場合、現在地や敵の位置を把握するための「ソリトンレーダー」も使えなくなるので注意しよう。

もし敵に見つかってしまったらすぐに隠れるか、もしくは武器・格闘で応戦。僅か数秒で敵を絞め殺すことができる首絞めも重要なテクニックの1つなので、いざという時のためにマスターしておきたい。なお、隠れながら進むのが苦手という人には「VR訓練」がオススメだ。その名の通りバーチャル空間で潜入ミッションを疑似体験できるので、実戦前に訓練を積んでおこう。

ソリトンレーダー



中心の光点	赤い光点
ソリッド・スネーク	敵兵士
緑の円錐	**青い円錐**
ソリッド・スネークの視界	通常の敵兵の視界
赤い円錐	**黄色い円錐**
物音モード/足跡モード時の敵兵の視界	監視カメラの視界



回避モード
スネークを探している



危険モード
敵に発見された状態



電波障害
レーダー自体が使えない

敵に見つかると危険モードとなり攻撃してくる。即座に隠れ回避モードへの移行を待とう。回避モード終了後は通常の状態、即ち潜入モードへと移行しソリトンレーダーの視界も回復する。

戦闘システム

武器による攻撃



首締め



格闘



スネークは上記3種類の方法で敵に応戦できる。いずれも敵に見つかる危険性が非常に高いので、極力回避の方向で。ただし首絞めに関しては背後から近づくため見つかりにくい。



核搭載歩行移動戦車メタルギア。様々な状況に応じて、あらゆるポイントから世界中に向けて各種核弾頭を発射できる恐るべき兵器。



同じく小島監督作品の『ポリスノーツ』のワンシーンが登場。なお、ポリスノーツにも本作のとあるキャラがゲスト出演している。

ところで本作、実はひっそりとマルチエンディング方式が採用されている。その分岐点はとあるところで行われる拷問イベントだ。ここでどちらを選択したかによりエンディング、および貰えるアイテム（周回プレイ時に使用可能）が異なる仕組みとなっている。もし1回しかクリアしたことのない人がいれば、是非とも拷問イベントで別の選択肢を選び、もう一方のエンディングも見てみよう。



ストーリーよりゲーム性重視のシリーズ2作目

ポポローグ

入るたびに変わる地形 夢幻フィールドで大冒険

自動生成ダンジョン



本作のダンジョンは夢幻フィールドと呼ばれ、入るたびに地形が変わる自動生成ダンジョンとなっている。そのため毎回違った冒険を楽しめるのだ。

ポポロクロイスシリーズの第2作目は、シリーズの中でも異色の作品となっている。前作『ポポロクロイス物語』および3作目に該当する『ポポロクロイス物語Ⅱ』はオーソドックスなRPGだが、本作は「夢幻フィールド」と呼ばれる自動生成ダンジョンの探索がメイン。ただし核となるストーリーはしっかり用意されており、決して期待を裏切らないデキ。どちらかというと番外的な扱いではあるが、ポポロファンならもれなくプレイしておきたい一作と言えるだろう。

モンスター図鑑やおみやげのコンプリート、多数のサブクエストなどやり込み要素もふんだんに用意されている本作。ダンジョンに潜る時はピエトロ1人ではとても危険なので、基本は傭兵を雇って探索することになるわけだが、この傭兵の育成も重要な構成要素の1つだ。魔法が得意な者、肉体派など個性は様々。自分のプレイスタイルに合ったキャラとひたすら冒険を続けるのもいいし、満遍なく育てるのも良い。また、手が空いている傭兵を探索の旅に出すこともでき、その場合は対象の傭兵が自動的に経験値を獲得、さらにはアイテムを持ち帰ることもある。ナルシアや白騎士、ガミガミ魔王といったシリーズではおなじみの仲間たちと冒険できないのは残念だが、傭兵システム自体はなかなか面白い。

ちなみにエンカウントはランダムではなくシンボルエンカウント方式を採用。自分よりも格下の敵は慌てふためいて逃げていくため無駄な戦闘を極力回避できるのは有難いが、夢幻フィールド内の部屋は基本的に狭いので強い敵を避けられないことも多いのが難点ではある。もっとも、戦闘の難易度は低い。

傭兵システム



雇える傭兵は2人まで。なお、雇う時には賃金と保証金が必要になることをお忘れなく（ただし保証金は傭兵所に戻す際に返金される）。傭兵は全部で19人用意されている。



敵シンボルに近づくと戦闘開始。しつこく追いかけてくる敵も多いので、いつでも戦闘できる体制を整えておきたい。



今回はナルシアをはじめとするおなじみの仲間と一緒に冒険することはできない。ピエトロもナルシアも残念そう。



竜の翼はいつでもポポロクロイス城まで戻ることができる便利なアイテム。物語の序盤で手にすることが可能だ。

DATA ポポローグ ★

発売日		メーカー	
PS	1998年11月26日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

安価に入手可能だが、長く遊べる1本でありコストパフォーマンスはかなり高めだ。



3年振りの新作はシリーズ最高峰のストーリー

幻想水滸伝II

戦闘シーンは前作から大幅に進化



システムは前作のままだが、巨大な敵キャラが出現するようになり、それに伴い紋章魔法のエフェクトも豪華になった。前作で若干地味なイメージだった戦闘は、もう本作には存在しない。

前作を完全に引き継いで さらに良化させた傑作



前作のデータ引継が可能

前作データの引継を行う画面。詳しくは下記の文中にて紹介しているが、引継を行うことで複数の特典を得ることができる。

長く続いている幻想水滸伝シリーズの中でも、本作はそのストーリーの良さで知られている。前作からの流れを意識したのか、それともゲームにボリュームを持たせるためだったのか、現在となっては不明だが、当時すでに主流だった3D映像は不採用。それでいて高い評価を得ているのだから、その出来映えが想像できることだろう。

詳しくは実際のゲームにて確かめて頂きたいが、本シリーズの核である真の紋章が少年達の道を分かれさせ、それぞれの信じる道が交錯していく悲しい展開が懇切丁寧に描かれおり、感動するゲームとしても有名なのである。



陰謀に巻き込まれ、執拗に命を狙われるという序盤の1シーン。これを解決しようとして主人公と親友ジョウイの道が分かれ始める。

さて、すでに述べた通り、前作の雰囲気を色濃く残している本作。しかしながら、一見同じように見えても映像のクオリティは飛躍的に上がっている。戦闘時の敵キャラサイズはより大きく、攻撃時のアクションも派手に。システム面でもコマンドの簡略化など、快適にプレイできるよう改良が進んでいるため、ストーリーに没頭しやすい環境が整っていることも、評価を上げた要因と言えるかもしれない。

続いても前作絡みの話題になってしまうが、舞台となる世界まで引き継いだ完全な続編のため、前作のクリアデータがあれば特典を得ることができる。特典の内容は、前作から引き続き登場するキャラの初期レベルや初期武器が強力になるのに加え、前作の主人公が登場するといったもの。思い入れのあるキャラが続編でも登場するというのはうれしい演出だが、主人公まで登場するというのはあまり例がないので、シリーズ未プレイの方は初代から始めることをオススメしたい。

なお、前作データによる特典はキャラレベルや武器レベルに条件（キャラ50以上・武器10以上）があり、条件を満たしていないと受けられない。



紋章魔法で攻撃は豪華絢爛。といっても、威力の弱い魔法を使った場合は、これほど派手な画にならず、短時間のアクションで終わる。



一騎打ちは前作通り、攻撃・防御・必殺のコマンドを選ぶだけ。相手のコメントを参考に防御してない時に必殺を出すのがポイントだ。

DATA 幻想水滸伝II

発売日		メーカー	
PS	1998年12月17日	PS	コナミ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

III以降はPS2での発売になるが、『幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士』が2003年にPSから発売されている。

良質の物語に浸りつつも目指せ108人完全制覇



仲間キャラの大半は、普通に話しかければ仲間にできる。しかし、中には特定の条件を満たさないと仲間にならないキャラもいる。

基本的なシステムは前作からの踏襲であるとずっと解説してきたが、その基本部分を簡単に説明しよう。

本作の戦闘は前後列3人ずつの最大6人パーティ。使用する武器によって前列のみでしか攻撃できないキャラもいるので、それらを含めパーティ編成を考えよう。また、仲の良いキャラを揃えることで、協力攻撃が可能となるのも特徴。種類は様々だが、全体攻撃になるものもあるので、キャラの相性も考慮してパーティを組むと、戦闘を有利に運ぶことができる。

戦争イベント







歩兵・騎馬兵・弓兵のユニットを操り戦争を行う。アイテムによる火炎攻撃や紋章魔法による攻撃もあり多彩だが、難しいと感じるなら軍師に全部の行動を任せることも可能である。

同じく戦闘では紋章魔法を使うこともあるが、これは紋章を体に宿すことで使用可能となるもの。入手したら町の紋章屋で宿して貰えばOKだ。紋章魔法の不得意なキャラもいるが、それらは総じて攻撃力が高い傾向にあるため、攻撃を補助するような紋章を宿すと、強力な物理攻撃キャラになる。紋章の効能は様々なので、手に入れたら内容を確認し、適切に使うことでさらに戦闘が楽になる。



ボス以外の敵が単体で出てくることはほとんどない。よって、複数攻撃の手段を多く持つような装備やパーティ編成を心がけよう。

ゲームを進めていくと本拠地が手に入り、以降はストーリーの進行に加えて仲間集めが必要になる。全108人いるので、何の知識もなく全て集めるのは至難の業だが、それを探す努力をするのも本作の醍醐味なので、最初は攻略情報などを見ずに挑んで頂きたい。

なお、仲間を集めると戦争イベントでの出撃キャラが増え、戦争が有利になるので、一定期間ストーリーを進めたら、行ける町を回って仲間がいるかどうかを確かめたり、今まで連れていかなかったキャラをパーティに入れることで仲間が増えるか試そう。条件は多々あるので、色々な手法を駆使して全108人制覇を目指して頂きたい。



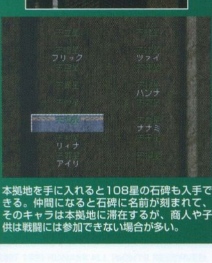
前作からあるミニゲームのチンチロリン。ポッチ（お金）を稼ぐ他、勝負に勝つことで話が進展するなど、様々な場面で登場する。

108星に因んだ仲間達

全員を仲間にするには計画的なプレイが求められる







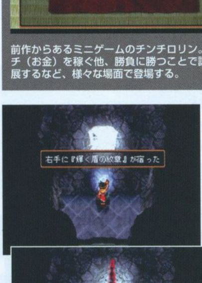
本拠地を手に入れると108星の石碑も入手できる。仲間になると石碑に名前が刻まれて、そのキャラは本拠地に滞在するが、商人や子供は戦闘には参加できない場合が多い。

協力攻撃



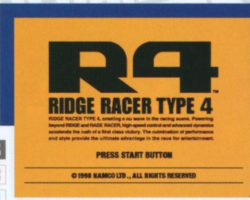


序盤では主人公とジョウイの全体攻撃が重宝する。ただし、中には次ターン行動不能になる協力攻撃もあるので注意しておこう。





主人公とジョウイが真の紋章を宿す場面。これをきっかけに運命の歯車が大きく動き出す、本作では大事なシーンである。



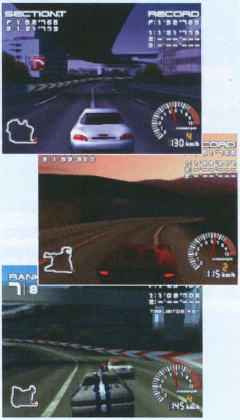
PSの機能を極限まで引き出した4作目

R4 -RIDGE RACER TYPE4-

誰でも簡単にドリフト 基本はそのままCGを強化



前作『レイジレーサー』から登場の永瀬麗子嬢のグラフィックもパワーアップ。グランプリモード中には彼女からメッセージが届くことも。



プレイステーションのローンチタイトルとして多くの人々に衝撃を与えた初代リッジ。あれからちょうど4年。コンシューマー版としては4作目に該当し、この作品をもってPSでのリッジシリーズは終焉を迎えることとなった。

この頃になるとメーカー側もハードのスペックをフルに引き出すことができるようになっており、人々を魅了した3DCGはさらに進化。ポリゴンで描かれた車はこれまでとは比較にならないほど滑らかになっており、背景も目を見張るほどの美しさだ。夕焼けの中を疾走していると、まるで本当にドライブをしているかのような錯覚さえ覚えるほど。僅か4年でゲームはここまで進化したのだ。

本作はグラフィックもさることながらゲームモードも一新。「グランプリモード」が新たに追加された。モード開始時に特徴の異なる4つのチームのいずれかと契約し、さらに使用する車のメーカーを決定。計8レースで構成される「REAL RACING ROOTS '99」で優勝することが目的のモードだ。レースの合間にちょっとしたストーリーが展開されるので、全チームでプレイしてみるとより本作を楽しむことができるだろう。

前年に発売され爆発的ヒットとなった『グランツーリスモ』と違い車は架空のものであり、またその挙動に関してもGTのリアル路線とは方向性が大きく異なり、ちょっとコツさえ掴めば簡単に華麗なドリフトを決めることができる。GTのヒットもどこ吹く風で、あくまでもシリーズの伝統にこだわり続け、ゲームとしての楽しさを追求した本作。リッジはあくまでもリッジなのだ。次作以降からプラットフォームを移し、シリーズは現在もなお継続中である。

グランプリモードの4チーム

R.C.Micro Mouse Mappy



扱いやすく車をチューニング。初心者にオススメ。

Pac Racing Club



バランス型のチームで、標準的な難易度に。

Racing Team Solvalou



スピードを重視した仕様になり、敵車も強敵に。

Dig Racing Team



敵車が速い上に自車は非常に扱いづらい。



光と影のコントラスト。これも本作の大きな特徴の1つであり、シリーズの定番となるテールランプの残像も本作で初めて取り入れられた。

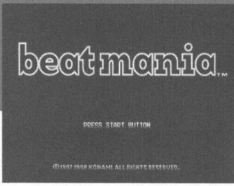
DATA R4 -RIDGE RACER TYPE4-

発売日	PS	1998年12月3日	
	DC	未発売	
	64	未発売	
メーカー	PS	ナムコ	
	DC	未発売	
	64	未発売	

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / **RCG レース** / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

『リッジレーサー ハイスペックVer.』も収録されており、かなりお得感のあるゲームとなっている。



音ゲーブームを生み出した先駆け的作品
beatmania

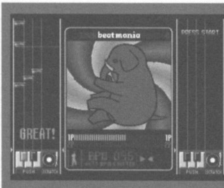
PS DC 64

クラブDJの気分を自宅で気軽に味わえる

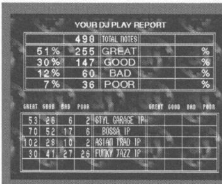
2種類の専用コントローラ



専用コントローラーがなくてもプレイできるが、あったほうが格段にプレイしやすくなる。写真上は本体と同時に発売されたアスキー製、下は後発のコナミ製で後者のほうが性能が高い。



音楽に合わせて画面中央の映像も様々に変化していく。それを見ているだけでも面白いという人も多いのでないだろうか。



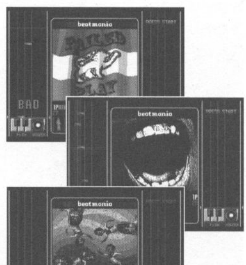
プレイ終了時には結果を表示。ちなみに全て「GREAT!」ならパーフェクトボーナスとして3110点が追加される。

ゲームジャンルの1つとしてすっかり定着した「音ゲー」。コンピューターゲーム黎明期より音楽とゲームの融合に関しては様々な試みが行われていたが、リズム再現型の音ゲーが誕生したのは1996年。当該作品『パラッパラッパー』はスマッシュヒットを果たしたものの、市場を直接的に牽引したのは、本作『beatmania』をはじめとするコナミの一連の音ゲー『BEMANIシリーズ』であり、beatmaniaの名を冠さない『pop'n music』『Dance Dance Revolution』といったタイトルもこのシリーズに含まれる。

プレイヤーはクラブDJとなり、オーディエンスを満足させるプレイを行うことで次ステージへと進むことができ、反対にオーディエンスからブーイングを受けるとゲームオーバーと、その内容は至ってシンプル。なお、DJといってもゲームでは画面上部から落ちてくるリズムにタイミングを合わせて鍵盤（ボタン）を叩くだけの作業であり、実際のDJとは作業内容が大きく異なる。

タイミングに応じた評価は全4種類で、「GREAT!」「GOOD」ならゲームクリアに必要なグルーヴレベルが上昇、反対に「POOR」「BAD」なら下がってしまう。また、スクラッチの欄にリズムが落下してきた場合はターンテーブルを回すこと。白い帯のところでタイミングよくスクラッチできれば良い評価を獲得することができる。

なお、この手の音ゲーは基本的に専用コントローラーでプレイすることが前提となっており、PSコンではかなり難易度が上昇してしまう傾向にある。また、専用コントローラーを使う際も、音楽によって指の置き方を変えるのがマニアの常識となっており、「右白鍵叩き」や「全部押し」など基本となるポジションが幾つか存在する。まずはこれを全てマスターしよう。





本作はAC版『2ndMIX』全19曲を収録した「ARCADE DISK」と、PS版オリジナルの8曲を収録した「APPEND DISK」の2枚組。

DATA beatmania ★

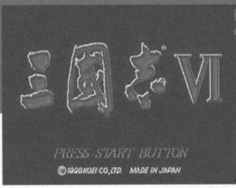
発売日		メーカー	
PS	1998年10月1日	PS	コナミ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / **ETC その他**

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

別売りのアペンドディスクをプレイするためには本作が必要となっている。



定番歴史SLGの今回のテーマは武将の「夢」

三國志VI

PS
DC
64

武将の持つ夢が中華統一の足かせとなる

『信長の野望』と並ぶ主力商品として光栄を支えてきた『三國志』シリーズも本作で遂に6作品目を迎える。このシリーズは基本的なゲーム性を守りつつも、毎回何かしらの変化を加えることによって進化し、プレイヤーを飽きさせずに続いてきた。そして、この『三國志VI』において大きなテーマとなっているのが「武将の夢」である。

本作に登場する数多くの武将は必ず「夢」を持っている。この夢とは各武将の主義主張や行動規範ともいうべきもので、大きく3種類に分けることが出来る。礼教主義に属する王佐・大義・才幹の夢を持つ武将は礼儀を重んじ、王道的な制作を好む。そのため、人材登用や外交などのコマンドを担当させるのに向いているが、謀略などのコマンドを担当させると不満が大きく溜まる。中庸主義に属する割拠・維持・安全の夢を持つ武将は現状維持をモットーとしているため、現状の領土を発展させる内政に効果を発揮するが戦争を嫌う。覇権主義に属する覇権・征服・出世の夢を持つ武将は領土拡大を常に念頭に置いているため、戦争や謀略を好むがその他のコマンドには興味がない。このように武将の能力値だけでなく、夢を考えた適材適所を心がけないと、武将は不満を募らせていき、最悪の場合出奔してしまったり派閥抗争に発展する。

しかしながら、能力値的にどうしても夢と合わないコマンドを実行させなくてはいけない場合もある。その場合は、各武将の溜まった不満を君主と会見することで取り除いてやらなくてはならない。これまでのシリーズの絶対的な権力を持つ君主と異なり、部下の顔色を伺いながら仕事を発注する、現実世界を色濃く反映したゲームだ。

武将の持つ夢は11種類



右記の夢の他にほぼ全てのコマンドで不満を抱く「隠遁」と、逆に不満を抱くことがほとんどない「義侠」が存在。義侠は親分である君主に絶対に忠誠を誓う。

礼教主義

王佐・大義・才幹の3種類が存在。大義名分を重視し、後漢の復興を望んでいる。戦争は否定しないが、謀略などの汚い手段は望まず、人材登用や外交を好む。

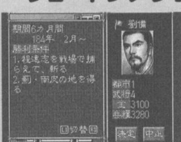
中庸主義

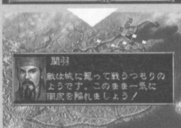
割拠・維持・安全の3種類が存在。現在の領土を守ることを望む夢で、内政を好む。逆に戦争系のコマンドを実行させると不満が大きく溜まってしまう。

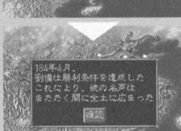
覇権主義

覇権・征服・出世の3種類が存在。戦争や謀略を好み領土拡大を望んでいる夢。内政や外交にはあまり興味がない。この夢を持つ武将は積極的に戦場に出すべき。

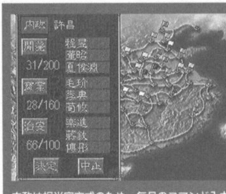
ショートシナリオ



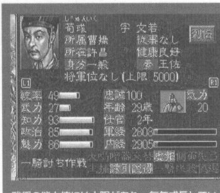




大陸統一以外の目標を持ったショートシナリオの導入で、短時間で遊ぶことも可能となった。また、シナリオによってはかなりの歯ごたえがあるので、是非挑戦してみよう。



内政は担当官方式のため、毎月のコマンド入力の必要がない。同じ夢を持つ武将を担当官に任命すれば内政効率がアップする。



武将の能力値には上限があり、毎年成長していく。成長タイプは早熟や晩成など5種類存在し、最盛期を過ぎると能力が落ちていく場合もある。

DATA 三國志VI

	機種			機種	
発売日	PS	1998年10月10日	メーカー	PS	光栄
	DC	1999年3月25日		DC	光栄
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 9800円

ゲームアーカイブス 未配信

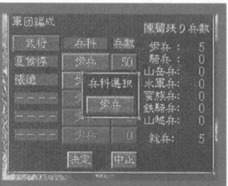
PSP版も存在するが、携帯機に拘らないのであればPS版が格安で購入可能なためオススメだ。

マンネリ感払拭には新システムが必要

前作までの『三國志』では、戦闘はターン制が採られていた。しかし、本作では3日間を1区切りとするするセミリアルタイム制が採用され、命令を下した部隊が自動で移動、戦闘をこなすようになった。これは光栄のゲームとしては初めての試みであり、それまでのシステムを大きく変えるのはかなりの冒険だったと思われる。また、前作で廃止された攻城戦が復活。野戦と攻城戦の2枚のマップで戦闘が行われるようになった。この戦闘システムには賛否両論あるようで、その後『信長の野望』シリーズではリアルタイム戦闘が恒常化したのに対し、本シリーズでは後に『三國志IX』（シリーズ最高傑作に推す人も多い）で採用されるにとどまった。

また、その他の特徴に異民族の参戦がある。全体マップ上に異民族である匈奴や山越、南蛮などが治める都市が登場。これらの都市はかなりの戦力を要しており、隣接都市へと攻撃を仕掛けてくる。これにより当時の異民族からの脅威が再現されている。しかし、これらの都市をいったん支配下に収めてしまえば、強力な兵科である鉄騎兵や山越兵、南蛮兵などが徴兵可能になる。異民族と距離を置き接触を拒む、隣接地に防衛兵力を割く、一気に征服し徴兵した戦力を他地域にまわす、などプレイヤーに合わせた異民族政策が必要になるのだ。

最後に、本作の評価されている点は戦闘システムにあり、これに馴染めない人には向いていない。夢に関しては面倒だという意見が大勢を占めている。



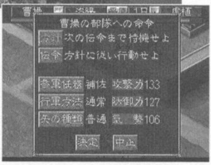
部隊の兵科は7種類存在し、鉄騎兵・蛮族兵・山越兵は異民族の国を占領した場合のみ徴兵することが出来、その威力は強力だ。



前作で廃止された攻城戦は専用マップと共に復活した。どの城も大きな個性がないのは残念な点ではあるが…。



戦闘はセミリアルタイムで行われる。



部隊へは3日ごとにコマンドを出せる。



三國志VI with パワーアップキット

発売日	
PS	1999年10月7日
DC	2000年4月4日
64	未発売

メーカー	
PS	コーエー
DC	コーエー
64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション** / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

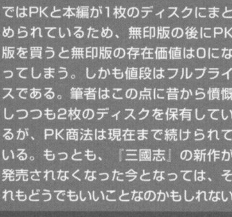
定価
9800円

ゲームアーカイブス
未配信

フルプライスのゲームを2本買わされる

これから『三國志VI』を購入しようと考えている方がいるならば、本作が完全に上位互換にあたるため、こちらを買うほうがいいだろう。無印版に加えて本作に追加された要素は「武将・都市・群雄のエディタ」「歴史イベントの追加」「戦術モード」「一騎打ちモード」「シナリオの追加」がある。無印版に備わっている機能は全てPK（パワーアップキット）版にも存在するうえ、中古価格もそう変わらないため、前者を買う意味は薄い。また、PSP版は基本的に無印版の移植である。

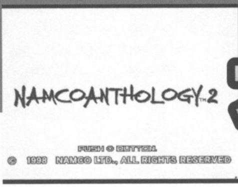
この光栄特有のPK商法はPCから始まったものであるが、PCではゲーム本編とは別に追加ディスクとしてPKが発売されていた。しかし、家庭用機ではPKと本編が1枚のディスクにまとめられているため、無印版の後にPK版を買うと無印版の存在価値は0になってしまう。しかも値段はフルプライスである。筆者はこの点に昔から憤慨しつつも2枚のディスクを保有しているが、PK商法は現在まで続けられている。もっとも、『三國志』の新作が発売されなくなった今となっては、それもどうでもいいことなのかもしれない。



毎度お馴染みのエディタを使えば、都市や武将のデータなどを好きに変えることが出来る。

昭和の名作を平成風にアレンジ

ナムコアンソロジー2



中古価格も未だに高め 根強いファンを持つ

オリジナル版&アレンジ版を収録



ファミコン時代のナムコの看板タイトルがズラリ。オリジナル版で昔を懐かしむのもよし、アレンジ版で時代の進化を感じるのもよし。どちらもそれぞれの良さがある。



ホームページを意識した作り

まるでネットのホームページを見ているかの様な作り。ただ、マウスじゃなくてコントローラーで操作するので正直ちょっと使いにくい。



8ビットから32ビットへ

当然だがアレンジ版のグラフィックは格段にバージョンアップされている。キャディさんもこの通りとても綺麗でおまけにフルボイス。

発売からおよそ13年経った今、この作品は中古市場で値崩れする事もなく現在に至っている。収録されているラインナップの豪華さもさることながら、アレンジ版の秀逸さが前作のVol.1以上であり、また本作でしかプレイできない点が高値の要因となっているのだろう。筆者は発売直後に購入したのだが、今でもたまに遊ぶことがある。価格以上の価値があると感じさせる希有なゲームだと個人的には思っている。

収録作品は『パックアタック』『ナムコクラシック2』『ワルキューレの冒険』『キングオブキングス』の4作品。『パックアタック』は北米で発売された作品で、元となっているのは『コズモギャング・ザ・パズル』という落ちゲーである。数ある落ちゲーのなかでも難しい部類に入るので、ある程度のテクニックとセンスを要求される。

『ナムコクラシック2』はFCで人気を博したゴルフゲームのシリーズ2作目。システム的には目新しいものではないが、CPUキャラと賞金額を競うトーナメントモードや、最大4人まで参加可能なラウンドプレイが特徴的だ。

『ワルキューレの冒険』はオリジナル版とアレンジ版とでは少々趣が異なり、前者は経験値の概念があるアクションRPG、後者はアクションゲームだ。アレンジ版でもサンドラや、コアクマンなどのお馴染みのキャラも登場。ズールは回復や攻撃用のアイテムなどを売る行商人として登場する。

『キングオブキングス』は西洋ファンタジー世界を舞台としたSLGで、ユニットは人間だけではなく、ゴブリンやグリフォン、ドラゴンなど架空の生き物を召喚して配置する事も出来る。ただ、街の占領は人間であるファイターしか出来ない。Vol.1に収録されている『三國志Ⅱ　覇王の大陸』に比べ、こちらは取っつきやすいので、SLG未経験の方も是非挑戦していただきたい。



女神降臨。昔は誰もがパッケージ詐欺だと感じたワルキューレも時代が経てばちゃんと冨士宏氏のデザイン通りのキュートなお姿に。



ゲームを進めていくうちに徐々に解禁されるメッセージ。攻略法とまでは言えないが、ちょっとしたヒントやミニ情報が見られるのだ。

DATA ナムコアンソロジー2

発売日		メーカー	
PS	1998年9月23日	PS	ナムコ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

アレンジ版は本作でしか遊ぶことが出来ないが、中古価格はかなり高めで手を出しにくい。

パックアタック

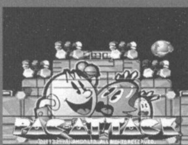
オリジナル版

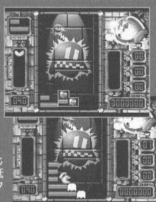




ブロックに混じって落ちてくるモンスターをパックマンを使って消していく落ちゲー。ルールを把握するまではかなり難しく、歯ごたえのあるパズルだ。

アレンジ版





アレンジ版もルールはオリジナル版と同じであり、他のゲームよりもアレンジ度は低くなっている。強いて言えばグラフィックが進化している点くらいか…。

ワルキューレの冒険

オリジナル版

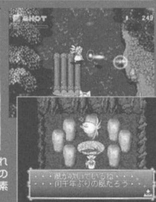




1986年8月発売。ほとんどヒントらしいヒントも無く、攻略本無しでのクリアはかなり絶望的。果たして自力で謎を解いてクリアした人は何人存在するのであろうか。

アレンジ版





アーケード版に限りなく近い作りで、これ1本で単体作品として売り出しても遜色のないレベルの出来。BGMもアレンジが素晴らしく、感動モノである。

ナムコクラシックⅡ

オリジナル版





比較的オーソドックスなゴルフゲームながら、凝った操作性でマニアを唸らせた。実在のプロゴルファーをモデルにした選手が登場するのも特徴。

アレンジ版





荒いドット絵から滑らかなグラフィックに大幅パワーアップ。操作性は基本的に踏襲されているので、オリジナルに慣れていればかなり取っつきやすい。

キングオブキングス

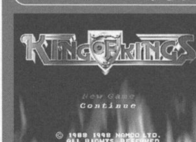
オリジナル版

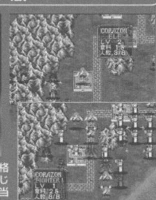




シミュレーションゲーム初心者でも気軽に楽しめる名作。三すくみ（ハーピーはゴブリンに強くエルフに弱い等）の法則を覚える事が勝利のカギとなる。

アレンジ版





オリジナル版よりシステム面や操作性が格段に向上した。そのため、ストレスを感じる事なくスムーズに遊べる。敵の思考は当然賢くなっているので混戦必至だ。



接待でもおひとりさまでも

いただきストリート ゴージャスキング

PS最初で最後のいたスト

ボード型テーブルゲームの定番として外せないのが『いたスト』。運否天賦のすごろくに金が金を生む資本主義システムを組み込んだことで同系統の桃鉄との差別化を図った人気タイトルである。ゴージャスキングのサブタイトルが付いた本作はシリーズ3作目にあたり、プレステ唯一の作品でもある。

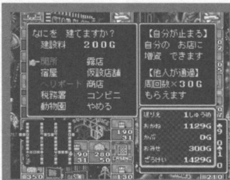
近年はドラクエ、FF、マリオシリーズのキャラが登場するものしか発売されていないが、本作はCPUを交えて遊ぶ場合、1作目からの流れを汲んだオリジナルキャラが対戦相手となる。AIキャラは総勢20人（デフォルト＋隠れキャラが3人）で、A～Dのランクに分けられている。

基本的にはランクが高いほど強いと認識して問題ないが、AIの思考は増資に反映されるため、資金の多寡や物件数の状況によって必ずしもランク通りの強さを発揮するとは限らない。時にはバカヅキ状態のDランクキャラが金にモノをいわせた買収を重ねて、ITバブル長者のような振る舞いを見せる場合もあるのだ。

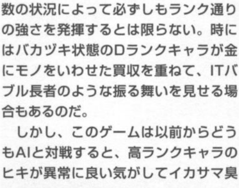
しかし、このゲームは以前からどうもAIと対戦すると、高ランクキャラのヒキが異常に良い気がしてイカサマ臭さを感じていたのだが、前記の設計を冷静に考えてみるとサイコロ補正があるわけじゃなくて、調子付いたキャラがたまたま目立っていただけだったのか。そうやって見る目を変えてプレイしてみると、不思議とAランクキャラがワープゾーンに止まらないと出られない隔離エリアで永久ループした。なおかつ他者の物件に止まりまくってもがき苦しんでいたので（それでもいやらしい株の売買でかなり延命していた）、長年の疑いはこれで晴れたということにしておこう。



AIとの対戦では要求が通るまでしつこく取り引きを持ちかけてくるので、相手にしたくない場合は設定を切っておこう。



空き地の建設
税務署やヘリポートなど、建てた者に有利になる施設ばかりなので選択に迷う。

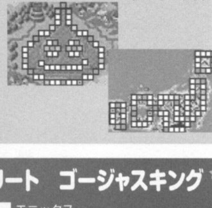


金持ち喧嘩せず
マハラジャが出現すると大盤振る舞いしてくれるが、自分の店に止まらないのは気のせいか。

22種類のマップ



STREET 1 貝がら島	STREET 12 カジノタウン
STREET 2 レイクマウンテン	STREET 13 ソフィーの洞窟
STREET 3 クローバランド	STREET 14 日本列島
STREET 4 ムーンシティー	STREET 15 アメリカ大陸
STREET 5 スラリン	STREET 16 宇宙星雲
STREET 6 摩天楼	STREET 17 サバタの地上絵
STREET 7 左半球	STREET 18 スペースコロニー
STREET 8 ドリームワールド	STREET 19 クイーンバニー号
STREET 9 フリーウェイ	STREET 20 原始時代
STREET 10 太陽系	STREET 21 浮遊大陸
STREET 11 海底都市	STREET 22 呪いの館（シークレット）



DATA いただきストリート ゴージャスキング

発売日		メーカー	
PS	1998年9月23日	PS	エニックス
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / **TBL テーブル** / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

オリジナルキャラを使ったいたストが好みならボリュームの点で前2作を買うよりもお買い得。

地道な努力で隠し要素を解放

本作には本編とは別にすごろくタウンというゲームモードがあり、タウン内にあるすごろく場に挑戦して資金を増やすことで様々なアイテムを購入できる。すごろく場はスーパーファミコン版『ドラゴンクエストⅢ』に収録されていたものをアレンジしており、停止したマスによっては本編で登場するAIキャラとサイコロの出目で資金を奪い合うバトルに発展したり、カードなどのアイテムの入手も可能だ。



怖すぎてサイコロを振れない
買い占め＆増資のコンボで金満帝国を完成させるのがこのゲームの醍醐味。踏んだ方は…。

すごろくタウン



RPG風の画面で街を探索



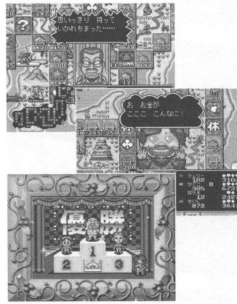
すごろく場でお金を稼ぐ



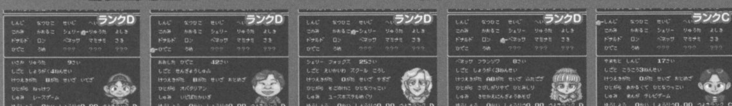
貯めたお金で特別なアイテムを購入

すごろくタウンはいわばおまけ的なモード。しかし、ショップで隠しキャラやマップを購入することが可能。ただし、資金を増やすにはそれなりの時間が必要で作業ゲーといえなくもない。

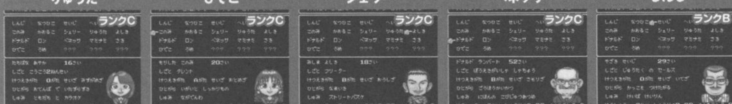
ただし、ここで挑戦するすごろくは本編と異なり、競争相手はいないものの、サイコロを振れる回数が決められている。規定回数以内にゴールすれば賞金がもらえるが、ゴールはビタ止まり方式。つまり、サイコロの出目はゴール到達ピッタリの数を出さなければいけないため、なかなかシビアだ。しかもすごろく場は最初に挑戦できる場所以外でがめつく参加費用を取ってくるので（元祖すごろく場は金額提示があっても文無しで挑戦可）、ゴール失敗を考慮すると隠し要素を解放するための高額アイテムが買えるまで金を貯めるのは骨が折れる。



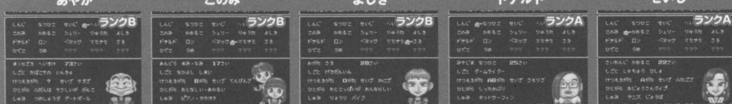
欲望丸出しでマネーウォーズに挑んでくる対戦キャラ



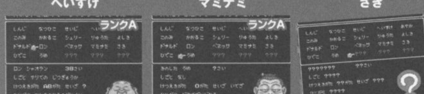
りゅうた　ひでこ　シェリー　ベネッサ　しんじ



あやか　このみ　よしき　ドナルド　せいじ



へいすけ　マミナミ　さき　なつひこ　かおるこ



ロン　うめ　この他に隠しキャラが3人

ランクは通常モードでの格付けで対戦相手成長モードではAIキャラが経験値に応じて成長する

対戦相手となるデフォルトキャラはランク総勢17名。隠れキャラはひかる・るりあ・フリシアの3名がおり、すごろくタウンのイベントを消化した後、ショップでカードを購入すると本編で登場させることが可能になる。



ドット絵がビシビシ動く極上ミュージカルRPG

マール王国の人形姫

主人公のコルネットは ラッパで人形をサポート



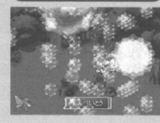
コルネットは街や村で得意のラッパを吹くことで若干のお金を手に入れることができる。時間がかかるのでオススメはしないが。

ご褒美

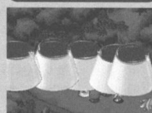


ラッパを吹いて音符が溜まればご褒美を使用可能

こんぺいとう



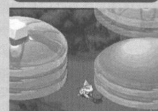
プリン



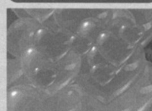
いちごショート



ホットケーキ



ハート



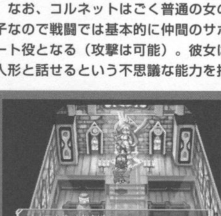
ごぼうびとは魔法のようなもの

コルネットはラッパの「えんそう」で人形をサポートすることができる。その際、人形から「感謝の気持ち」を貰え、これを溜めると「ごほうび」が使用可能に。敵全体を攻撃したり、味方のHP/MP全回復などどれも戦闘に役立つものばかりだ。

ポリゴン全盛の時代に敢えて面倒なドット絵にこだわった意欲作であり、日本一ソフトウェアの出世作でもある。オーソドックスなRPGながら、事あるごとにミュージカルが挿入されるなど、なかなかの力作。ストーリーは主人公のコルネットが王子様を探して旅するという、どちらかというと女子向けの内容だが、ハードな展開も用意されており決して軟弱なものではない。PSには本作のようにあまり多くの人に知られていない、いわば隠れた名作が多い。

なお、コルネットはごく普通の女の子なので戦闘では基本的に仲間のサポート役となる（攻撃は可能）。彼女は人形と話せるという不思議な能力を持っており、戦闘では仲間になった人形が共に戦ってくれる。つまり、コルネットは人形たちをサポートすることになるわけだ。サポート方法はラッパの演奏。これを聴いた人形たちは攻撃力がアップするという仕組みで、さらにコルネットには人形たちから「感謝の気持ち」を貰える。これが一定数まで溜まるとコルネットは「ごほうび」という、いわゆる魔法に該当するコマンドを使用可能になるわけだが、これがどれも強烈。感謝の気持ちはそれ以降の戦闘にも持ち越しできるので、ボス戦などに備えて溜めておくといい。ちなみに本作ではモンスターも仲間になるが、人形以外のキャラからは感謝の気持ちを得られない点に注意されたい。

RPGということで戦闘に注目が集まるが、タクティカルコンバット方式を採用しているため1回にかかる戦闘はやや長め。加えてエンカウント率が高めに設定されているので、少々面倒に感じてしまうのが残念ではある。ただし、戦闘自体は簡単な部類に入るので、RPGが苦手という人にも気軽にチャレンジしてもらいたい。



街やダンジョンにある女神像に触れるとHP/MPが回復する。なお、セーブはフィールドコマンドから行える。

DATA マール王国の人形姫

発売日		メーカー	
PS	1998年12月17日	PS	日本一ソフトウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

オマケディスクが付属した廉価版『マール王国の人形姫+1(たすいち)』も発売されている。

アニメなんぞ必要なし ゲームはドット絵に限る

ゲーム中、随所に挿入されるミュージカルは、アニメーションではなくあくまでもドット絵で繰り広げられる寸劇である。このドット絵が本当によく動くので眺めているだけでも楽しいのだが、それに合わせて演奏される音楽や歌も素晴らしいものばかり。ゲームもここまで丁寧に作ることができれば映画やアニメに負けない立派なエンターテイメントであると、改めて実感させられた。安易な手法に走るのではなく、あえて修羅の道を選んだ日本一ソフトウェアに、ここは素直に拍手を贈りたい（あるいは単に制作費の問題かもしれないが…）。

ただ、冒険の途中で訪れることになる街やダンジョンの作りはイマイチといったところ。特に後者は似たような風景が続き迷いやすい。どうせならこの辺りにももう少し労力を割いても良かったのではないか。本作は良い面とそうでない面が混在している印象で、しかもそれがハッキリとしている。ストーリー重視のRPGなのであまり気にならない人も多いだろうが、マイナーな作品に分類されるのはそういったところにも原因があるのではないだろうか。

もっとも、良作であることには違いなくオススメの一作。なお、DS版も発売されているが、こちらはバグが多い、モンスターが仲間にならないなど劣化移植と言わざるを得ない内容なので、600円でダウンロードするか、イラストや音楽コーナーの楽しめる『マール王国の人形姫+1（たすいち）』を中古で購入したいところだ。



夢にまで見た憧れの王子様と念願の…。が、この後状況は一変。どうなるのかは自分でプレイして確かめよう。

モンスターが仲間になる

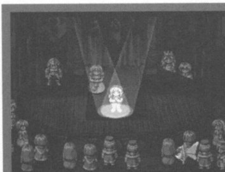




ド●クエのようなシーン。モンスターは仲間になるものとならないものがあり、さらに仲間になるモンスターはコルネットが止めを刺さなければならない。



街やダンジョンを出るとフィールドマップに切り替わり、行き先を指定できる。なお、ここでもフィールドコマンドを使用できる。



時おりミュージカルが挿入される本作。これが最大の目玉である。飛ばすことはできないので2周目以降のプレイではちょっと煩わしいかも。

登場人物紹介

コルネット・エスポワール



年齢：16歳
身長：152cm
体重：41kg
趣味：歌を歌う事
ラッパを吹く事

職業は家事手伝い。恋に憧れる平凡な村娘だが、人形と話せる不思議な能力を持っている。カエルが苦手。

クルル



年齢：？
身長：30cm
体重：720mg
趣味：コルネットにお節介をやくこと

妖精型の人形。コルネットが子供の頃から常に行動を共にしている。厄介ごとに首をつっこむのが得意。果たしてその正体は？

フェルディナンド・マール・E



年齢：17歳
身長：172cm
体重：58kg
趣味：釣り
剣の稽古

賢くて優しい、女子が想像する典型的な王子様。2年前に王である父を亡くし、現在は母が女王として執政している。

エトワール・ローゼンクイーン



年齢：16歳
身長：158cm
体重：45kg
趣味：おしゃれ自慢

街一番のお金持ちの娘で高飛車な性格。コルネットとは幼なじみであり、事あるごとにコルネットを馬鹿にする。

マージョリー



年齢：1509歳
身長：168cm
体重：50kg
趣味：鏡を見ること
お肌の手入れ

世界一の美貌を誇る（もちろん自称）魔女。世界一の魔力を持つとされる魔女だが、ドジな性格が災いして凄そうに見えない。

ガオ



年齢：117歳
身長：182cm
体重：78kg
趣味：修行
食う寝る遊ぶ

男勝りのサバサバした性格で豪快な魔女。また、その腕力も凄まじいものがあり、ドラゴンを素手でなぎ倒すほど。

クロウディア



年齢：124歳
身長：168cm
体重：52kg
趣味：読書
鳥と植物の世話

性格はナルシスト。背中に生えた黒い翼で大空を自由に飛び回ることができる。剣術に長けており、嵐さえ呼ぶのだとか。

ミャオ・カルカンスキー



年齢：90歳
身長：138cm
体重：34kg
趣味：ペットを
飼うこと

極楽とんぼの魔女でトラブルメーカー。他の魔女に比べると幼いが、それでも90歳。強力な召喚魔法を使用する。



ゲーム作りの過程を描くリアルタイムSLG
ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!

PS
DC
64

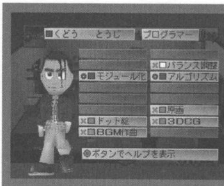
独立起業後の目標は100万本の大ヒット

本作はかなり珍しいゲームメーカーを題材にしたSLGであるが、ゲーム性の中心に経営を置かず、ゲーム制作の現場をシミュレートしていることで、傑作と呼ばれる評価を得た。

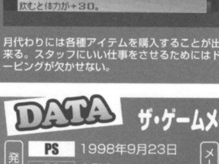
主人公は独立しゲームメーカーを立ち上げたばかり。幸いにしてスポンサーに恵まれているため、初期の資金は充分にあり、最低限の人材も揃っている。プレイヤーはこの限定された環境で、3本のゲームを開発するまでに100万本売れるゲームを作らなければならない。

とは言え、プレイヤーはプログラムなどの実作業をこなす必要はない。先ずはどういったゲームを作るかの企画を決め、そのゲームに関しての仕様書を作り、各担当者に割り振れば自動的に作業は進行していく。ここでのプレイヤーの重要な仕事はスタッフの体調管理やヤル気の維持である。何しろこのメーカーでは主人公が指示しない限りスタッフは家に帰らないのである。長時間働かせるのは構わないが、スタッフは段々集中力が無くなっていき、体力も低下し睡魔に襲われ始める。これらの要素は作業の仕上がり具合にも関わってくるため、出来れば常に万全の体調で作業に向かわせたい。

こうして作業が終われば、またプレイヤーの出番である。作業の仕上がりの質はQP（クオリティポイント）で表される。これが低ければ当然やり直しを命じなければならないのだが、作業には期日が存在する。ここが悩み所だ。

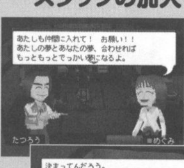


各スタッフは特技を持っている。これは作業の質に関わる重要なポイントなので、しっかりと把握しておく必要がある。



月代わりには各種アイテムを購入することが出来る。スタッフにいい仕事をさせるためにはドーピングが欠かせない。

スタッフの加入

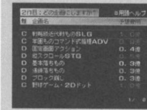




初期スタッフのみではゲーム造りに支障を来すため人材確保も急務である。加入するスタッフには自動的に加入するキャラと条件が必要なキャラがいる。

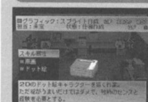
ゲーム完成までの流れ①

企画選択



初めに制作するゲームを決める必要がある。スタッフの能力や資金に見合ったゲームを選ぶことが重要。

仕様書作成



主人公の主な業務とも言える仕様書作成。この時点ではプレイヤーは内容に一切手をつけることが出来ない。

仕様書配布



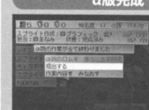
完成した仕様書を各スタッフの机に配布する。作業内容に見合ったスタッフを選ぶことが大切になる。

作業開始



仕様書さえ配布すれば作業は自動的に行われる。作業中のスタッフのヤル気や体調の管理に注意しよう。

α版完成



ゲームの原型とも言えるα版の完成。提出前に各作業の質を確認し、イマイチであればやり直すことも必要。

DATA ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!

発売日		メーカー	
PS	1998年9月23日	PS	アクセラ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

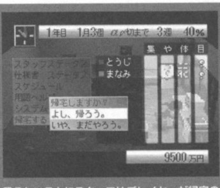
定価 5800円

ゲームアーカイブス 未配信

2000年3月にSuperLite 1500シリーズとしても発売されている。ややマイナーなゲームで中古価格も若干高め。

クソゲー制作者の悲哀も味わえる

こうして作業が全て完了すればα版が完成する。ここでプレイヤーに大きな選択が迫られる。これまで作成してきたゲームの企画を変更するか否かである。ここでは落ちものパズルをブロック崩しに変えるなど大きな路線変更も可能であるし、パズルに連鎖を組み込むなどの細かい変更も可能である。



恐ろしいことにスタッフはプレイヤーが帰宅の指示を出さない限り帰らない。多少無理をさせるのはありだが、失踪壁があるキャラには要注意。

ゲーム完成までの流れ②

企画変更



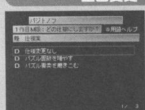
α版が完成した後にゲームの企画内容を見直すことが出来る。そのままいくかアレンジを加えるか悩むところだ。

β版完成



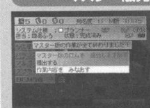
α版と同じ行程をたどりβ版が完成。ここまでくればゲームショーに出品することが可能になる。

企画変更



β版完成後にも企画の見直しが可能。この時点でかなり大胆な企画の変更をすることも出来る。

マスター版完成

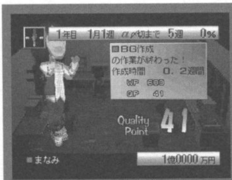


マスター版が完成すれば後は発売と売れ行きを見守るのみ。宣伝費を投入し営業の頑張りに期待しよう。

スタッフの力量などとも相談して的確な決断を下そう。

その後に同様の過程を経ればβ版が完成する。ここまでくればゲームはほとんど形を成しているためゲームショーへの出品が可能になる。年2回開催されるゲームショーは、出品したゲームの知名度を上げてくれる重要なイベント。これに間に合うようなスケジュール管理をすることも、ヒット作開発のためには大切である。また、ゲームの発売時期を夏休み商戦やクリスマス商戦、などの期間に合わせることも念頭に置いておく必要がある。

β版完成後も企画の見直しがあり、同様の作業を遂行していけばマスター版が完成し発売に至る。発売前には宣伝費を投入してゲームの知名度を上げることも可能。資金に余裕があれば大きく投資しよう。その後、某誌のクロスレビューばりに雑誌で評価されるのだが、ここで出来がイマイチなゲームはボロクソにこき下ろされる。本誌でも何本も取り上げているクソゲーの制作者はこういう気持ちだったのか…と思いの外落ち込んでしまう。当然、評価が低ければ売れ行きも散々だ。と、最初は苦労の連続だがコツが分かってくればヒット作連発も夢ではない。めげずに何度も挑戦しよう。



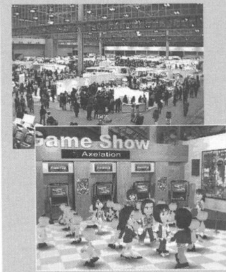
QP（クォリティポイント）は作業の質を表す。40ならまぁまぁ60ならかなりいい、ということだが実際は40程度では話にならない。

雑誌の評価



マスター版アップ後にゲーム雑誌の評価が下される。出来がイマイチなゲームはボロクソにけなされてかなりショックだ。

ゲームショー



ゲームショーは年2回開催され、その前にβ版が完成していれば出品することが出来る。出品すれば知名度が上がり販売本数アップに繋がる。スケジュールを調整も重要な仕事だ。

資金の管理は超重要

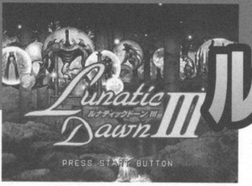


売り上げが赤字で資金が足りなくなってくると、貧乏アパートに強制的に引っ越しさせられる。

販売と結果

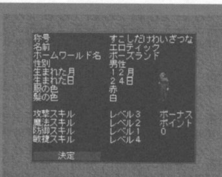


全ての行程が終われば最後の審判である販売本数が発表される。販売本数はゲーム自体の内容と質、広告活動の結果による知名度に大きく左右される。目指せ100万本！



PCで人気を博した自由度の高いRPG
ルナティックドーンIII

自動生成される世界で のんびりと冒険を楽しむ

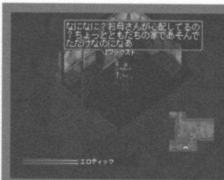


プレイ開始時にプレイヤーの分身となるキャラのステータスを決めることができる。こういったゲームではこの時間が一番楽しかったりする。

1993年にPC98用ゲームとして発売された『ルナティックドーン』は、当時としては異例のHDD必須のRPGであった。当時のHDDは容量が今とは比較にならないほど小さく、それでいて高価だったため、初代ルナドンをリアルタイムにプレイした人はそれほど多くはないと思われるが、眼前で瞬時に生成される世界と非常に自由度の高いシステムは、無限の可能性を感じさせるに十分な内容だった。その後システムを変えながら発展を続けたルナドンがついにコンシューマーに登場（ただしPC-FXで発売されていた）。それが本作『ルナティックドーンIII』である。

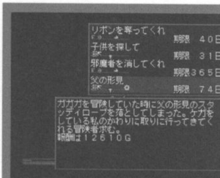
今作は1人用のMMORPGといった趣で、戦闘はアクションになっている。ただ、世界の自動生成などルナドンの基本は守られているため、PC版にハマった人でも十分に楽しめる内容だ。自由度も非常に高く（もちろん基本となるルールは存在する）、明確な目的というものは存在しない。好きなように世界を冒険すれば、いずれ自分の中の目的のようなものが見えてくるのではないだろうか。

一応はRPGということでクエストの類も存在するが、相変わらずおつかい系が多く、しかもクリアの仕方がどれもほとんど同じというのはやはり残念。人によってはすぐに飽きて投げ出してしまうだろう。アートディンクらしく、人を選ぶゲームだが、定番のJRPGに飽きた人に是非ともプレイを勧めたい。本来RPGなんてものは目的がなくても十分に楽しめる代物なのだ。



クエストはおつかい系が基本

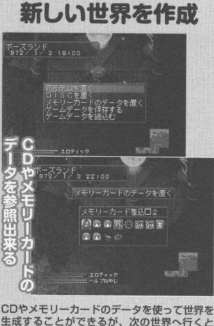
中には「入れ歯を忘れたから取ってきてくれ」のようなアホらしいものも。おつかい系クエストは簡単なのですぐに金が貯まる。



酒場ではクエストを受注

クエストには期限と報酬があり、期限が厳しいほど、あるいは報酬が高価なほど難易度が高いと考えていい。

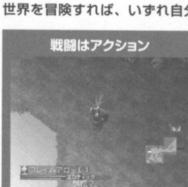
新しい世界を作成



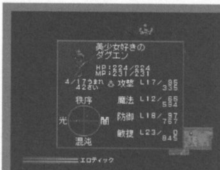
CDやメモリーカードのデータを参照出来る

CDやメモリーカードのデータを使って世界を生成することができるが、次の世界へ行くと二度とその世界へは戻れなくなる。ただし、起点となるホームへはいつでも戻ることが可能。

戦闘はアクション



この世界では武器を使い続けると魔法の力が薄れ、その逆もまた然りである。



仲間がいれば心強いが美少女好きの彼はさすがにパス。ちなみに信仰する神が異なると仲間になってくれないことが多い。

DATA ルナティックドーンIII

発売日	PS	1998年12月17日	メーカー PS	アートディンク
	DC	未発売	DC	未発売
	64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

元々はPC用のゲームシリーズでありPSでは本作の他に『ルナティックドーン オデッセイ』が発売されている。



トバルの流れをくむオマケ満載の対戦格闘ゲーム

エアガイツ

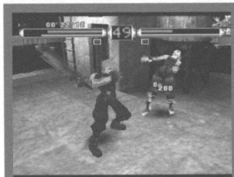
FFキャラとクエストモードだけで買う価値あり

本作は1998年2月にアーケードで発表されたものがオリジナルとなっており、こちらはナムコからの発売となっている。そして、同年末にPSに移植されたこの『エアガイツ』はAC版よりもスクウェア色（というよりも開発したドリームファクトリー色）が強いものになっている。

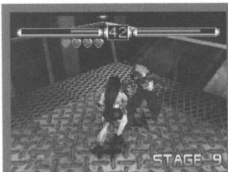
ゲームは大きく3つに分けられ、AC版の移植である『エアガイツ』、短時間で遊べるオマケ的な「ミニゲーム」、そして本作の1番の目玉とも言うべき「ブランニュークエスト」が存在する。トバルシリーズを手がけてきたメーカーだけあり、対戦格闘ゲームとしての質は高く、フィールド上を自由に動き回ることが出来るシステムも面白い。対戦格闘ゲームにとって最も大切な操作性も及第点で、ストレスを感じることなくプレイすることが可能である。また、ボタン1つでガード不能な必殺技を出すことができ、スキが大きくピンチを招きやすい攻撃ながら、対戦のいいアクセントとなっている。

そして、本作を有名にした最大のポイントがFFキャラの参戦である。デフォルトで使用可能なクラウド、ティファ、セフィロスに加え、特定のキャラでアーケードモードをクリアすることでユフィ、ヴィンセント、ザックスが追加される。まさに『FFⅦ』ファンにとっては夢のような対戦格闘ゲームである。

また、トバルシリーズ2作で好評であったクエストモードは、本作においてブランニュークエストとして進化。このモードのみで1本のゲームとして成立してしまいそうであり、かなりやり込み要素も強い。これが本編のオマケ的存在であるのだから、本作は何とも豪華なゲームである。

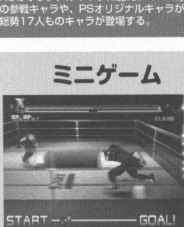


必殺技ボタンを押すことでキャラ固有の必殺技を使用可能。必殺技はスキが大きいもののガード不能なため、上手く使えば有利に立ち回れる。



ACのオリジナルキャラに加え、『FFⅦ』からの参戦キャラや、PSオリジナルキャラが存在し、総勢17人ものキャラが登場する。

ミニゲーム



コースを周回するバトルランナー

ボタン連打で走るビーチバトル

上記の他に体力が続く限りバトルが連続する「インフィニティバトル」とアクションパズルゲームの「バトルパネル」が存在する。

ブランニュークエスト



トバルシリーズのクエストモードを発展させたアクションRPG。かなり遊び応えがあるモードであるが、あまりに本編とかけ離れており本編との関連性は薄い。



高低差のあるフィールドも存在。キャラはフィールド上を360度移動することが出来、他の対戦格闘ゲームよりも自由な動きが可能である。

DATA エアガイツ

発売日		メーカー	
PS	1998年12月17日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

廉価版が2種類発売されている。配信もされているが中古を購入した方が安上がりに済む。

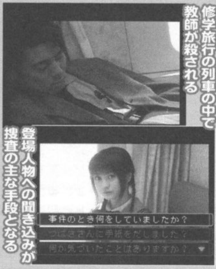


超豪華メンバーで送る2時間ドラマ

ユーラシアエクスプレス殺人事件

誰もが知ってるアイドルが B級ゲームに出演していた

殺人事件を2時間で捜査



修学旅行中に起こった殺人事件を制限時間の2時間以内に解決することがゲームの目的。1度では解決が困難なため、繰り返しプレイしながら推理するタイプのゲーム。

全編にわたって実写映像で構成される本作『ユーラシアエクスプレス殺人事件』はその特性を充分に活かし、売り出し中のアイドルがズラリと並ぶ超豪華なメンバーが特徴だ。中でも榎本加奈子・新山千春・深田恭子・加藤あいの4人の活躍はもはや説明が不用であるし、ゲーム最後のオマケ部分には雛形あきこや矢田亜希子までもが出演している。しかも彼女達は静止画での出演ではなく、その動く姿や声をも充分に堪能することが出来る。どちらかと言えば、ゲームファンよりもアイドルファンにオススメしたいゲームだ。

本作のゲームジャンルは推理もののADVだが、実写を使ったインタラクティブムービーと言った方が分かりやすいかもしれない。修学旅行の列車の中で教師が殺される。私立探偵である主人公はその高校の生徒である助手の「片岡つばさ」に呼び出され列車に同乗していた。つばさには事件を予告するかのような手紙が届いていたからである。こうして主人公はこの殺人事件を解決する役目を受けるのだが、制限時間は次の駅に着くまでの2時間。ゲーム内でもリアルに時間は過ぎていくため、迅速な行動が必要になる。この限られた時間内で主人公は列車の個室にいる女生徒やラウンジにいる教師などから聞き込みをし、最終的に犯人を割り出さなくてはならない。1度のプレイでは解決することは難しく、何度も挑戦することが前提にもなっている。

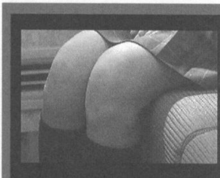


私立探偵の主人公を補佐するのは助手のバイトをしている片岡つばさ（東山麻美）。105号室に入れば彼女に聞き込みすることも可能。

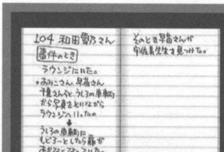
業界人もこっそり出演



オープニングムービーにコナミの小島秀夫氏、学園の受付役にアトラスの金子一馬氏の姿が見受けられる。また、エンディングのクレジットには飯野賢治氏の名があるほか、アニメーターの板野一郎氏や漫画家の日野日出志氏らも出演している。



アイドルの脚や胸などを見続けたり、スリーサイズを執拗に聞く変態プレイも可能だが、度が過ぎると部屋から追い出され聞き込み不能に。



助手のつばさが書いたメモを見ることで捜査のヒントが得られる…はずなのだが、実際にはほとんど役に立たない。



ゲーム開始から2時間が経過すると強制的にゲームオーバーになってしまう。事件に関係のない話などを聞いていると時間はすぐになくなる。

DATA ユーラシアエクスプレス殺人事件 ★

発売日		メーカー	
PS	1998年11月26日	PS	エニックス
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

かなり安価に入手可能。出演者のファンの人は映像のみ目当てで買うのもアリだ。

豪華メンバー故の足かせも存在

ここまで多くの出演者を要しながら、正直なところ本作のゲーム性はイマイチである。プレイヤーが出来ることはほぼ各人への聞き込みだけであり非常に単調。移動できる場所もほぼ101～105号室、乗務員室、ラウンジのみであり、各場所に固定メンバーがいるだけである。もう少しプレイヤーが自由に行動できれば面白くなったかもしれないだけに非常に残念。ハッキリ言って本作から実写ムービーを抜いたら、ゲーム性はファミコン以下なのだ。

ここからは推測の話だが、この単調なゲーム性の原因は豪華な出演者にあるのではないだろうか。何故ならばこれだけのメンバーを拘束することは難しく、長時間のロケは恐らく不可能である。限られたムービーしか撮影出来なければ、全編ムービーで構成される本作の行動が制限されるのは至極当然であろう。こうして本作のゲーム性は著しく制限されたものになってしまったのではないだろうか。また、制限時間が存在しなければ、コマンド総当たりで簡単に事件が解決してしまう。そのための2時間制なのではないだろうか。

と、まぁ邪推ばかりしてみたところで仕方がないので、最後に本作の魅力について語っておこう。先ず、CD4枚組という大きな容量を活かし、実写ムービーは非常に綺麗である。また、今となっては貴重な、アイドルの当時を見ることが出来るのも嬉しいところ。また、キスのご褒美や秘書の登場などやり込み要素も少なからず存在。結局のところ、フルプライスで購入すれば腹が立つが、現在のように捨て値で買えばそこそこ楽しめるゲームだと言える。

★ 現在では考えられない豪華な出演者 ★



上記の他にも矢沢心・佐伯日菜子・島本須美・嶋田久作などが出演している。かなり豪華なメンバーだが全員を長期間拘束することは難しく、そこが逆に本作の足かせになってると推測される。

好感度が高い生徒からキスのご褒美



事件解決時に最も好感度が高かった生徒からキスされるシーンがある。好感度は話しかけることで上がるが、女の子が嫌がる質問は逆に好感度が下がってしまう。

クリア時の評価で秘書が変化



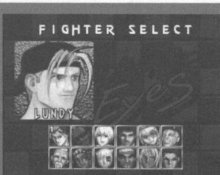
ゲームクリア時に登場する秘書は評価によって変化する。評価は主にゲームクリアまでの時間と登場人物からの好感度によって決められ、クリア時間が短く好感度が高ければ高評価となる。



評価すべき点が見あたらない究極のクソゲー
ファイティング アイズ

PS
DC
64

開発者の暴走を誰も止められなかった



どこかで見たようなキャラクターが並ぶ。キャラのパクリはこの手のクソゲーでは、もはや基本と言ってもいいだろう。

筆者が本作を初めて知ったのは今から約10年前、某サイトを閲覧していた時のことである。その後、クソゲーハンターとして本作にも常に食指が伸びていたのだが、遂に購入することなく今日に至ってしまった。そしてこの度、当ページ制作のため遂に『ファイティング アイズ』を購入しプレイしてみた。

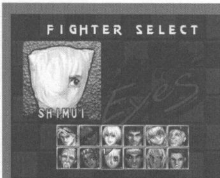
ネット上では、雑誌のレビューは低評価のものほど当てになると言われているが、なるほどその通りであると再認識。某誌のレビューで最低点を記録したのも頷ける。最も、本作はあらゆる場所で低評価を受けており、今さら筆者がプレイして評価が覆される可能性など0に等しいのだが…。

本作のゲーム性はとにかくクソなのだが、それ以上に「痛い」と感じられるのが自信満々な開発者のコメントである。本作をPCで再生した場合に見ることが出来る開発者からのメッセージは、読んでいて頭がクラクラしてくる。この人には自分がクソゲーを制作したという実感が0なのである。それどころか歴史に残る名作を作ったと言わんばかりの文章であり、読んでいて背筋に冷たいものが走る。

多少なりとも物作りに関わったことのある身として、現場を想像すると実に恐ろしくなってくる。延々と伸びる製作期間（3年かかったらしい）。暴走する開発者。反目するマニュアル制作チーム（開発側の指定で技表をテンキー表示にさせられ、結局作り直しになったらしい）。自分がディレクターだったら絶対に逃げ出している。



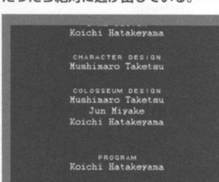
本作は右端が常にバグっている。古いブラウン管テレビではあまり目立たなかったが、ワイド画面ではバグがハッキリ視認出来る。



小汚い袋をかぶった謎の男。数少ないオリジナリティがあるキャラだが、デザインは最低である。クリアすれば袋を取ることも可能。



パンチのリーチが極端に短いため、必然的にキックが主力となる。それにしても、もっさりとした動きで単調な対戦だ。



エンディングに並ぶ戦犯の面々。ちなみに開発会社は既に存在していないとのことだが、発売を許したポニーキャニオンにも責任の一端はある。

パッケージ裏も酷い



パッケージ裏には「このゲームに並ぶ格闘ゲームは無い！」「笑止！」などの文句が並ぶ。これは小冊子やパッケージを担当した会社からゲーム開発者への嫌みらしい。また「割黙せよ！」とは黙ってCDを割れという意味か。

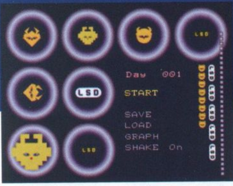
DATA ファイティング アイズ

発売日		メーカー	
PS	1998年12月17日	PS	ポニーキャニオン
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

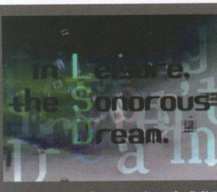
流通している数は少ないのだが入手は容易で、比較的安価である。クソゲーファンにオススメしたい。



夢の中の世界を体験するケミカル系ゲーム

LSD

狂気の世界へようこそ PS最高クラスのレアソフト



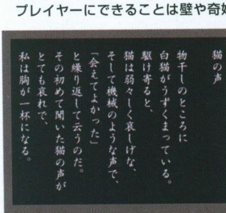
如何にもといった感じのオープニング。作者の夢がモチーフとなっているそうだが、こんな夢を毎日見せられたんじゃたまったもんじゃない。

あまりプレミアソフトが存在しないPS市場において、非常に高値で売買されていた異色のゲーム『LSD』その内容も異色…というよりは、ゲームと呼ぶのもはばかられる内容であり、夢の世界をただひたすらさまようだけという、サブカル偏愛者にはたまらないゲームである。しかもその夢がとても酷く、気味の悪いものばかり。最悪の場合は精神に異常をきたす恐れがあるので、よく考えてからプレイするように。言葉では伝わりづらいので、とりあえず当ページのスクリーンショットをご覧いただきたい。夜中にプレイすると下手なホラーゲームよりも怖かったりする。

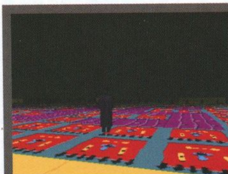
プレイヤーにできることは壁や奇妙な形をした"何か"の物体に触れるだけ。それらに触れることで画面がホワイトアウトし、次なる狂気の世界へ誘われるという仕組みになっており、一定時間が経過するとタイトル画面に戻される。また、ゲームを始めた直後に小説の一部のようなものが表示されたと思ったらそのままタイトルに戻されるなど、生成される世界がランダムなのか、それとも一定の規則性があるのかについては未だに解明されていない。

一応は時間の概念というものが存在するらしいのだが、これについても流れが極端に早い場合があるしその逆も。とにかく何も考えずにとち狂った世界を歩き回ることだけを考えていればいい。あくまでも他人の夢の世界なのだから、そこに意味などないのだ。操作性の悪さもかえって本作の不気味さを際立たせるのにひと役買っている。

やはり本作をゲームと呼ぶのには抵抗があるし、数が出回らなかったのも納得である。それでもアーカイブス化が熱望され、それが実現されたのだから世の中何が起きるか分からないものだ。



こういった一文が表示された場合はすぐにタイトル画面に戻される。文章の内容に恐らく意味はないので理解する必要はないのだがつい…。



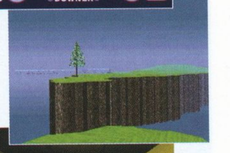
夢の世界を彷徨いつづける紳士と出会った場合は今までに蓄積したフラッシュバック（リプレイ機能）が消されてしまう。

謎の取り組みが…



突然土俵と力士が現れる。紙相撲のような感じだが、実写を取り込んでいるのか微妙にリアルで怖い。









DATA LSD ★

発売日		メーカー	
PS	1998年10月22日	PS	アスミック・エースエンタテインメント
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
4800円	600円

独特の世界観が人気を呼びプレミア価格で流通していたが、現在は配信により容易に入手可能。

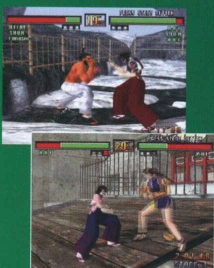
Virtua Fighter 3tb™
Press Start Button
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997,1998

DCの実力を見せつけたVFシリーズ第3弾
バーチャファイター3tb

PS / DC / 64

ハードと共に再び日の当たる世界へ

フィールドの変化



『バーチャファイター2』までのフィールドは平面的で変化に乏しかったが、本作ではフィールドに高低差が存在し、対戦中に様々な影響を及ぼすようになった。

1996年まではPSと互角に競争を繰り広げていたセガサターンも、スクウェア陣営のPS参入や『ドラゴンクエストⅦ』の制作発表により急激に失速。セガファンの間ではソニー陣営に対抗するための新たなハードの投入を期待する声が高まっていた。1998年5月、セガは新聞などの広告媒体において新ハードの発表を行う。そして、同年11月27日に「Dreamcast」が発売されたのであった。

新規参入キャラ



力士の鷹嵐

合気柔術使いの梅小路葵

新規参入キャラは「鷹嵐」と「葵」の2名。鷹嵐はバーチャ4で姿を消し、2008年発売の『バーチャファイター5R』で復活。葵はその後のシリーズでレギュラー化している。

本作『バーチャファイター3tb』は本体と同時発売されたローンチタイトルの1つであり、新ハードの命運がかかった入魂の1作である。本作のオリジナル『バーチャファイター3』は、アーケード版が1996年9月に発売されている。その後、何度も改良が加えられ、チームバトルを可能にした『バーチャファイター3tb』がアーケードに投入されたのは1997年9月のこと。そして、本作がDCに移植されたのはその1年2ヶ月後である。正直なところ、既に『バーチャ3』というタイトルに目新しさはなく、格闘ゲームのブームも下火になっていた。本作がどれだけ素晴らしい移植度であり高いゲーム性を持っていても、一部のマニア以外からは大きな支持は受けられなかった。こうしてDCはスタートダッシュに失敗し、その後も苦戦を強いられたのである。

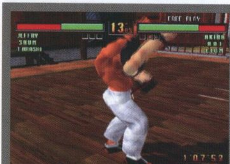
この様な経緯もあってか、本作は不当に低い評価を受けることも珍しくない（DCのゲーム全般に言えることだが）。しかしながら、そのほとんどはDCを揶揄したがる人からの中傷であり、実際にプレイしてみれば本作の面白さが身にしみて分かるはずだ。時代を先取りしすぎた不遇なハード「Dreamcast」と共に、本作もまた再評価されてもいいゲームではなかろうか。



既存のキャラも前作と比べて遥かに美しく描かれ、スムーズな動きを見せる。DCのデモンストレーションとしては最高のソフトだ。



対戦格闘ゲームでお馴染みのトレーニングモードも搭載。各キャラとも技は大量にあるが例によって説明書には一部しか載っていない。



3tb（team battle）の名が示す通り本作は3vs3のチームでの対戦が楽しめる。そのためにも複数のキャラを使いこなす必要がある。

DATA バーチャファイター3tb ★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1998年11月27日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

1円などといった捨て値で取り引きされているため、入手するのは容易だ。

優れたゲーム性がさらに進化した

本作のゲーム性は既に以前のシリーズで確立されている。それでも本作には幾つかの新要素が加わっており、対戦でのアクセントになっている。その1つがエスケープボタンの採用である。それまでのバーチャシリーズは3D格闘ゲームとは言っても、実際には2D格闘ゲームと大差ない動きしか出来なかった。しかし、このエスケープボタンで軸移動が可能になり、より3Dとしての特性に磨きがかかったのである。

また、高低差があり非対称的な形をしているフィールドの採用によって、自キャラの位置取りという重要な要素が対戦に加わった。チームバトルモードもあまり目新しいものではなかったが、1対1の対戦に飽きたプレイヤーには新鮮に映ったのである。

このように本作は伝統的なシステムを大きく変えることなく、新たな面白さを引き出すことに成功している。その高いゲーム性は13年経った現在でも不変のものであるが、唯一グラフィックのみは現行のゲームと比べて見劣りしてしまう。その点が気にならなければ、本作ほどコストパフォーマンスに優れたゲームは滅多に存在しないであろう。



パイステージは民家の屋根の上での闘いとなる。リングアウトで負けた場合はかなり悲惨な目にあってしまう…。


新規加入キャラは2人とも和風。特に葵は後のシリーズでも人気が高い。


本作にはエスケープボタンが搭載されており、パンチ・キック・ガードと合わせて4ボタン仕様となっている。

4種類の視点変更が可能





ノーマルモードではゲーム終了時に段位認定証が表示される。プレイヤーの総合的な評価ということだが、あまり気にする必要はない。

オマケディスク


シェンムーが発売されたのは約1年後

鈴木氏はセガの体感ゲームの多くにも携わっている

オマケディスクには『シェンムー』の予告編と、と、AM2研の開発部長であり『バーチャファイター』シリーズの生みの親とも言える鈴木裕氏のインタビューを収録。

ドリームキャストのローンチタイトル

1998年11月27日発売のDCソフト		
バーチャファイター3tb	ACT	セガ
ゴジラ・ジェネレーションズ	ACT	セガ
ペンペントライアイスロン	RCG	ゼネラル・エンタテイメント
July	ADV	フォーティファイブ

ソフト開発の遅れが後の悲劇を呼んだ

ドリームキャスト本体と同時に発売されたソフトは4本。この中で話題となったゲームは『バーチャ3』のみで、この出遅れがハード販売の不振にも直結したと言われている。





新たなる船出が後続タイトルへの基盤を作った
ゼルダの伝説 時のオカリナ

PS
DC
64

長い開発期間に見合うだけの完成度



見づらい場所はZ注目
3D視点に伴いZトリガーで対象物をロックオンする機能が備わった。謎解きや戦闘でも使う。

前作のゲームボーイ版から5年以上、スーファミ版から数えれば丸7年という長い歳月を経て、国内外すべてのファンが待ち望んだゼルダの新作が発売された。ここまで間隔が空いてしまったのは開発の遅れによる度重なる延期が原因であったが、生みの親である宮本茂氏は石を剣で叩いた際の効果音ひとつにまでこだわり抜いたのである。その完成度はプレイしたことがある方なら誰もが納得したはず。

当時は初期タイトルで『マリオカート64』『スーパーマリオ64』とミリオンセールスを達成したタイトルがあったが、ゼルダが出るから64を買うといったユーザーも少なくなかった。こうして国内では苦戦傾向にあったハードの普及にも貢献したのである。

シリーズ初の3D作品



これまでと作風がガラリと変わりついに3D化



フィールドや町の中も大きく様変わりした

時のオカリナは立体的ゼルダの始まりともいえる作品で、以降の作品にもこのスタイルが受け継がれるようになった。

新生ゼルダと呼ぶに相応しい変貌を遂げた本作は、他の任天堂看板タイトルと同様に3D化しているのが大きな特徴。ムービーシーンもこの作品から挿入されるようになった。

操作面では独特な形状の64コントローラーの個性を上手く引き出しており、爆弾やブーメランなどのアイテムをCボタンに3つまでセット可能。以前のようにその都度アイテム画面で切り替えなくても、それらを1ボタンですぐに使用することができたのは非常に便利であった。



大本は変わらず
ハートのかけら4つでライフアップなど根本的な要素はそのまま。



フィールドでは時間が流れ昼夜の概念が存在するようになった。このシステムは風のタクトやトワイライトプリンセスでも採用されている。

さらに当時の立体視点ゲームにありがちだったカメラワークの問題により対象物を見失ってしまう現象を解消するために、Zトリガーを使って対象をロックする技術が取り入れられた。この「Z注目」システムは単純に視点の補正的役割を担うだけでなく、戦闘や謎解きにおいてCボタンアイテムを使う際の照準代わりになったり、高所にいる人物に話しかけるために必要だったりと、ゲームの中にしっかり溶け込んでいる点が秀逸である。

64では幻に終わった裏



風のタクトの予約特典に付いていたGC版では裏ゼルダがプレイできた

DATA ゼルダの伝説 時のオカリナ

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1998年11月21日	64	任天堂

Video Game Genre: ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

バーチャルコンソールで配信済み。3DSではリメイク版も発売されている。

難しいが理不尽ではない それがゼルダの魅力



シナリオは少年時代と青年時代の2部構成

明確に前後編などの仕切りはないが、本作は物語が少年時代と青年時代に分かれている。シナリオの比重としては青年時代の方が長い。

コキリの森で暮らすリンクは仲間達と違い、何故か自分だけが妖精を持っていなかったが、平和な日々を送っていた。しかし、不吉な悪夢を見たあとに、デクの樹サマの用命で妖精のナビィが主人公の元にやってきて…という流れでゲームはスタートする。

最初は剣と盾を入手するにあたって、基本的な操作方法を学べるが、そのあとデクの樹サマに会ったらすぐにダンジョン探索が始まるので、そこからが本当の実戦である。余談になるがこのゲームにはいくつか「はい、いいえ」の選択肢を迫られるケースがあり、はいを選ばないと先に進めない。誰の目からも正解は「はい」であるようになって仕向けられているわけだが、ひねくれ者のためにわざと「いいえ」の選択肢を残しているところが面白い。死にかけているデクの樹サマに対して「お前にワシの願いを伝えたい。聞いてくれるかな？」「いいえ」「いや、○○よ、聞きたくないではすまされぬ！」以下無限ループ…といったように相手を困らせる場面がいくつかある。こういった手法はドラクエなどにも使われるが、くだらないながらもいたずら心をくすぐるニクイ演出である。

閑話休題。ダンジョンの攻略こそがゼルダのすべてとはいわないまでも、戦闘をこなしながら数々の仕掛けや謎を解いていくのがこのゲームの醍醐味。時には行き詰まってコントローラーを叩きつけたくなる衝動に駆られることもあるが、お馴染みの効果音が鳴り正解を見つけた際の達成感は堪らない。遊びながら考える力を身につけられるゲーム。それがゼルダである。単純なアクションが好きな反面、難しいほど燃えるゲーマーが多いアメリカでこのシリーズが人気なのも頷ける。無論、頭をひねらなくてはならないのはダンジョンの最後に登場するボス戦も同様だ。力業で切り抜けられる相手は一体もいない。しかし、必ずどこかしらに弱点が設定されているので、動きを観察しながら所持しているアイテムも活用すれば活路は開かれる。

お供のナビィ



冒険のヒントやアドバイスをくれる妖精のナビィ。でも、寄り道中の催促はちょっぴりウザイ。

永遠のトライアングルも健在



さらわれる人
ゼルダ姫



さらう人
ガンドロノフ



救う人
リンク

マリオも然り、ゼルダも然り。やはり水戸黄門的お約束展開があってこそ。ちなみにガンドロノフ＝ガノンは誰もが知るところだが、名前はこの作品から使われるようになった（時のオカリナ以前はガノン）。

オカリナを吹く



副題が示すようにオカリナがキーアイテム



メロディは謎解き以外にも様々な効果が

オカリナを演奏して謎を解くというアイデアも当時は斬新であった。オカリナはシナリオを進める以外にも使え、メロディの中には昼夜を逆転させる便利なものもある。

3つの精霊石



コキリのヒスイ

デクの樹サマの中を攻略して入手



ゴロンのルビー

ドドンゴの洞窟を攻略して入手



ゾーラのサファイア

ジャブジャブ様のお腹の中を攻略した後に入手

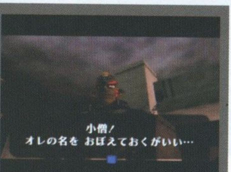
少年時代のメイン目的は精霊石を手に入れること。もちろんダンジョン内は危険がいっぱい。







早く賢者に会わないと…だが道草がやめられない

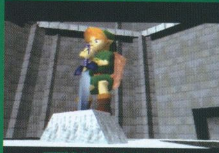


精霊石を集めてハイラル城に戻ると、姫を追いかけるガンドロノフの姿が…。セリフと雰囲気がどことなく世紀末覇者拳王様にも見える。

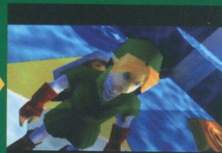
時の神殿で青年になるイベントが終わりハイラル城下町に出てみると、町の様子が一変。人の姿はなく代わりにリーデットが徘徊している。神殿を出る際に現れるシリーズ初登場のシークという人物のミステリアスさも手伝って、青年編のスタートはシリアスなムードである。

少年時代から7年が経過している設定であるため、ハイラル城に限らず他の場所や人物にも所々で変化が見られる。カカリコ村で墓守をしていたダンペイさんは既にお亡くなりになられていたが、墓の中で幽霊としてリンクに絡んでくるなど、子供の頃に関わった人物が青年時代でも関係してくるので、各所を訪れた際には前後の違いを観察するのも面白い。また、人物以外にも子供時代の行動が青年になって影響する場面がある。子供の頃、特定の場所に魔法のマメを蒔いておいたり、ハイリア湖畔のカカシの前でオカリナを演奏していると、青年時代に普通では行けない場所に足を踏み入れることができるのだ。この2つはハートのかけらや黄金のスタルチュラを全部集めるのに必須な要素である。カカシのイベントは子供時代に自分で決めたメロディーを忘れてしまうとカカシの歌が使えないので注意。しかし、救済策もあり、森の神殿をクリアすれば子供時代に戻れるので、他のサブ要素も同様にアイテムの取りこぼしを補完することが可能だ。

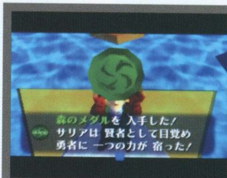
時の神殿でマスターソードを抜くと…



可愛らしかったリンクも
いよいよ覚醒の時



青年になると子供の頃の
アイテムが一部使えなくなる



青年になってからの目的は6人の賢者に会うこと

成長したリンクに課せられた次の試練はメダル集め。難所揃いの各神殿を巡って賢者に会いメダルをもらおう。

ザコと呼べないザコ



スタルフォスなど ボス以外の敵も侮れない

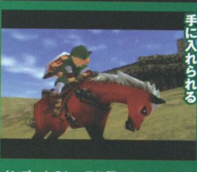
ボスでなくても倒さなければ先に進めない敵というのは概ね強い。行動パターンをしっかり見極めないと、ライフをごっそり削られることになるので用心しよう。



エポナ救出で機動力アップ



インゴーと競馬で勝負
負けると50ルピーロスト



2回勝つとエポナを
手に入れられる

インゴーとのレースに勝つとフィールドでエポナに乗ることができる。入手は任意だが、移動時間の短縮、攻撃力最高のダイゴロン刀が入手可能になるなどメリットは多い。

サブ要素も盛りだくさん

黄金のスタルチュラ	的あて	釣り
		

上記はミニゲームや寄り道要素の一部。ハートのかけら、あきビン、アイテム＆ルピーの最大所持数アップなどに役立つため、リンクの強化には欠かせない。



マリオ64を進化させドンキー64に繋げた作品

バンジョーとカズーイの大冒険

多彩なアクションを使って ステージの謎を解く

本作は同じ64で発売された『ディディーコングレーシング』に登場したバンジョーを主役に抜擢した作品で、相棒のカズーイと一緒にさらわれた妹をグランチルダから取り返しにいくのが目的の立体アクションである。

ゲーム性は『スーパーマリオ64』に近いものがあり、グランチルダの砦の中にあるステージを攻略しジグソーピースと音符を集めて次の道を切り開いていくシステム。音符は砦内の扉を開ける役割を持ち、別のステージへ向かうためのルート開拓アイテム。ジグソーピースは別のステージに移動するためのアイテムであり、いずれも提示された必要数を持っていないと先へは進めないようになっている。

ジグソーピースはステージによって入手の仕方が当然異なってくるが、ジンジョーという精霊を5匹探してピースを1個入手できる条件はどのステージにも入っている。また、各ステージにはグランチルダの顔が描かれたスイッチが必ず1個あり、それを踏むと砦のどこかにピースが出現する。他にもアリやワニに変身するためのマジックドクロ、ライフゲージを上げるハニカム、武器として使用するタマゴなど、回収するアイテムは多い。アクションについては最初に教わる基本アクションとステージの中で習得するスペシャルアクションがあり、特に後者は謎解きに役立つ。なお本作はレア社が開発を行っており、これらのゲーム性は『ドンキーコング64』のベースになっている。



アクションはモグラに教わる

ステージ攻略には新たなアクションを必要とする場合があるので、ステージのどこかにあるモグラヅカを探して教えてもらおう。

親玉はこの方



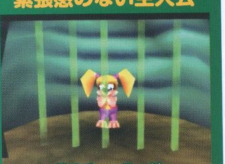
チューティを連れ去った張本人でラスボス。コンプレックスの塊で美と若さに執着している。



口の悪い相棒

おっとり系のバンジョーと正反対にカズーイは毒舌。口調がなんとなくピーコっぽい。

緊張感のない主人公

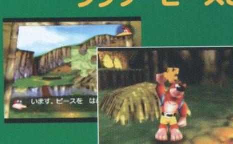


妹のチューティが
さらわれるオープニング



その頃主人公は爆睡中
作風はゆる～い感じである

ジグソーピースと音符集めが目的



ピースは1ステージに10個



音符は100個配置してある

2つのキーアイテムは別のステージに移動するために必要。ステージに設置されている仕掛けなどを解いて入手する。一度ステージを出ると音符はリセットされるが、入手数は記録されるので問題ない。

DATA バンジョーとカズーイの大冒険★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1998年12月6日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

マルチ展開もVC配信もないが、Xbox360のLive Arcadeでリメイク版がダウンロード可能。



PS
DC
64

優劣を決めるのはミニゲームの腕

マリオパーティ

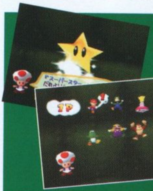
パーティーゲームだけに色々なパーティーが関係!?



すごろくとミニゲーム集の融合

すごろく風のボードゲームだが、中身の大部分はミニゲームで占められており、運よりもボタン連打や操作スキルが重視される。

スーパースターを目指す6名



キャラクターによる性能の違いはない


マリオ


ルイージ


ピーチ


ヨッシー


ワリオ


ドンキーコング

現在もシリーズ継続中の『マリオパーティ』が初めて登場したのが1998年の暮れ。任天堂発売作品なので、ハードはもちろん64である。

桃鉄、いたストのような直接的に現金が飛び交い投資が絡む、モノポリーや人生ゲーム型のボードゲームとは一線を画し、すぐに結果が出るショートスタイルのミニゲームにスポットを当てた新感覚のゲーム性は、大人から子供まで楽しめる内容である。加えて、家に人が集まる年末年始を狙った販売戦略も功を奏し、80万本を超えるヒットを飛ばした。以降のシリーズも一部の作品を除けば11～1月の発売が恒例化している。一方、発売時期は日本と違うものの、ホームパーティーが盛んに行われる本場だからということなのか、それともボタン連打で熱くなるミニゲームが国民性に合致しているのかはわからないが、アメリカでの人気も相当である。

任天堂作品も他社同様に別の会社に開発を委託することは珍しくないが、本シリーズは通常の流れと少し違う。HAL研究所やゲームフリークなどの任天堂の代表作品を生んできたいわゆるセカンドパーティーではなく、一貫してコンシューマー向けがハドソン（シーエイプロダクションが開発協力）、アーケードのメダルゲームがカプコン（こちらは販売も同社が行っている）というように、大手サードパーティーと提携している点が異例というか、特にマリオを使用している点で特殊である。

2種類のサブモード

ミニゲームスタジアム



ミニゲームアイランド



アイランドは1P専用モード

スタジアムはミニゲームで得たコインだけで勝敗を決するモード。アイランドはクエスト風の1人用モードで、ゴールマスを目指し9つの面を攻略する。



グリグリ測定付き

ゼンマイヘイホーのアイテムを入手すれば3Dスティックの回転数を測定できる。スティックをグリグリ回すゲームもあるので練習を。

DATA マリオパーティ

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1998年12月18日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / **TBL テーブル** / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

いまのところプレイできるのは64のみ。接待に使うなら人数分のコントローラーを揃えておこう。

もてなし上手と呼ばれるためには…

本作のボードゲームは最終的にスターとコインを多く持っていた者が優勝となり、スーパースターの称号を手にするという概要。普通のすごろくの要領で出目と同じ数を進み、止まったマスに応じて各種イベントが発生するが、ゴールは存在せず規定ターン消化が終了の合図となる。

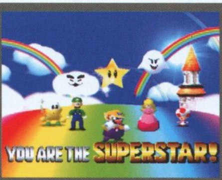
ミニゲームはプレイヤー全員が1ターンを終了した時点で発生し、各人が止まっているマスの色から全員参加型のゲーム内容を決定する仕組み。ただし、これとは別に星型のマスに止まった場合は1人用のミニゲームも発生する。クッパに遭遇した際は個人、全員参加両方のミニゲームに発展する可能性があり、概ね遭遇してしまったプレイヤーが痛い目に遭うようになっている。

基本的には来客時に盛り上がれるゲームであるが、以降のシリーズのように本番直前の練習ができないため、未経験者はやや不利である。ミニゲーム自体はそれほど難しいものではないとはいえ、下手すると持ち主圧勝で微妙な空気が流れることになりかねない。初めての客人に対しては、通常モードで遊ぶ前にミニゲームハウスでの練習を促した方がいいかもしれない。



ボード上でもコインは増減する

?マークのマスに止まるとイベントが発生してコインをもらえたり奪われたりとプレイヤー達に様々な影響を与える。



目指せスーパースター

勝負は規定ターン終了までに獲得したスターとコインの数で決まる。

キノピオとクッパ



キノピオならコイン20枚とスターを交換してくれるが…

クッパに遭遇するとコインを失うなどのマイナス要素が発生

ボード上とミニゲームでコインを稼ぎキノピオのとこに行ってスターに換えるのが基本ルール。だが、クッパに捕まってしまうとニセモノを売りつけられるなど損する事態が起こる。

★ 熱戦を繰り広げるマップは8種類 ★



ドンキーのジャングルアドベンチャー
マップ難易度★



ピーチのバースデーケーキ
マップ難易度★★



ヨッシーのトロピカルアイランド
マップ難易度★★



ワリオのバトルキャニオン
マップ難易度★★



ルイージのエンジンルーム
マップ難易度★★★



マリオのレインボーキャッスル
マップ難易度★



クッパのマグママウンテン
マップ難易度★★★

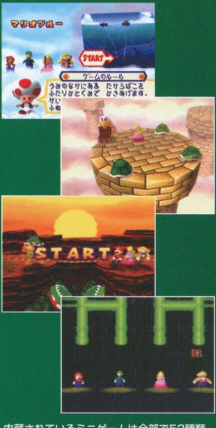


えいえんのスター
マップ難易度★★★



←下段2つはシークレットマップ

ミニゲームは52種類



内蔵されているミニゲームは全部で52種類。ゲームは1人で行うものから2vs2のタッグ、1vs3の変則マッチまであり、成績に応じてコインがもらえる。



放送禁止用語を喋ってはいけない
ピカチュウげんきでちゅう

PS
DC
64

当時はピカチュウと会話できることが話題に



本作をプレイするには VRSユニットが必要

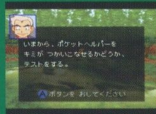
ピカチュウに自分の声を届けるには音声認識システムを搭載したVRSユニットの接続が必要。本作と『電車でGO!64』のみ対応している。

『ピカチュウげんきでちゅう』は64で僅か2作品しかない音声ユニット対応ソフトの内のひとつ。コントローラーとマイクを使って様々なイベントを行い、ピカチュウとの絆を深めていくゲームである。

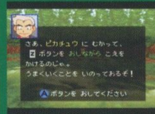
話かけるゲームといえば他にシーマンが浮かぶが、先に出たのはこちらの方。その割にはシーマンより音声の誤認も少なく認識機能は上々の出来といえる。もっとも、本作は完全に子供をターゲットにしており、単純な特定ワードでピカチュウがアクションするようにできてはいるが…。放送禁止用語には反応しない代わりに、でんげきねずみと悪口を言い放てば激怒するところを見ると、やはり賢く作られていると感じる。

しかし、イイ歳した中年男性が「おいでピカチュウ」などと微笑んでいるところを見られたら家庭崩壊の危機である。いまとなっては当時子供だった世代でないと手が出しづらいか。

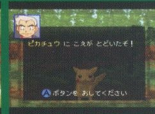
まずはオーキド博士に試験される



ポケットヘルパーを使いこなせるかテスト



声をかける時はZトリガーを押す



ピカチュウに届けば無事テスト完了

本編に入る前に博士からVRSユニットに問題がないかチェックされる。なんでもいいのでピカチュウに喋りかけて気付いてくれればOK。

やり込めば行動範囲が広がる



イベントをこなしていきピカチュウと一緒に暮らすようになると、遊びにいける場所が増える。

ふれあいが肝心



ピカチュウと再会できるか不安がるが…



大丈夫! 毎日くるから心配ない



それどころかその内家に住み着きだす

最初は時間がくると森に帰ってしまうピカチュウも、懐くとグイグイがぶり寄ってくる。

自分の滑舌とピカチュウの識別能力をチェック



次のステップはピカチュウへのあいさつ



名前を呼んで起こしてみる



存外のことを喋ると伝わらない場合も

ピカチュウとマブダチになるための第一歩は名前を呼ぶことあいさつ。昔の商品にしてはマイクの性能は悪くないが、あいさつを求めている場面で「ピカチュウ乙!」などと喋っても伝わらない。

DATA ピカチュウげんきでちゅう

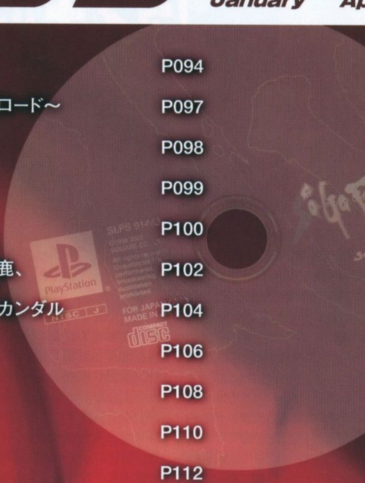
発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1998年12月12日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
9800円	未配信

ソフト単品でも売っているので、購入の際はマイク同梱か否かを確認しよう。

1999 1–4 January April



PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64



PS
DC
64

大作RPGの第8弾はクセのあるゲーム性

ファイナルファンタジーVIII

セールス的な成功は収めたが…

ドラクエが伝統的システムを継承しながら新要素を盛り込んでくるのに対し、FFは常に革新的なシステムを追求して最新技術を取り入れるという対極な姿勢を見せていた。それ故に作品によっては万人受けしないものもあり、良くも悪くもそれがFFの個性として評価されるのである。

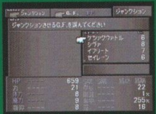
シリーズ8作目となる『ファイナルファンタジーVIII』は、PS限界レベルのグラフィックを実現。幻想的で切ない世界観にマッチさせるように、中国出身の歌手フェイ・ウォンを起用し、シリーズ初の主題歌を導入するなど、前作よりもさらに演出面の強化を図った。その結果、世界累計約800万本を超えるセールスを記録。しかしながら、そのゲームシステムは全シリーズの中でもかなり異質であり、賛否の意見がハッキリ分かれるタイトルでもある。

本作はジャンクションというシステムを採用しており、武器と防具、アクセサリーなどを装備してステータスアップを行う一般的なRPGと異なり、G.F.（Guardian Forceの略。これまでのシリーズでいうところの召喚獣に該当）や魔法を装備することでキャラクターのステータス変動が発生する仕組みとなっている。G.F.をジャンクションすると戦闘コマンドで召喚が可能になる他、固有のアビリティを覚えさせることでキャラとG.F.両方が成長する。アビリティはコマンドにも影響するので、仮にG.F.を一体もジャンクションしなければプレイヤーは戦闘で「たたかう」しか選択できないのである。また、G.F.は基本的にレベルが上がれば攻撃も強力になるが、「おうえん」アビリティを習得すれば召喚中のボタン連打でダメージをアップさせることが可能。また、キャラとの相性値が設定されており、数値の高さが召喚するまでの時間に関係している。G.F.は原則戦闘やイベントで取得するのだが、中にはジャンクションができない乱入型G.F.というものも存在する。

と、G.F.関連の内容だけでも様々な要素があるわけだが、これ以外にも後述する魔法、ドロー、レベルといった要素がキャラの強化とクリアへの難易度に影響する。ただ、複雑なシステムである割にはチュートリアルをステータス画面から呼び出して任意で読む形を取っており、ややプレイヤーをおいてけぼりにしている感は否めない（途中でチュートリアルを読んで理解しているかを確認する場面はあるが）。その辺りはスクウェアの作品によくあるゲーム開始時に強制進行するシナリオ上のチュートリアルが本作にこそ必要だったのではないかと改めて思う次第だ。

まあ、それはさておき初歩的なシステム関連で特異な点をもうひとつ挙げておくと、本作にはRPGでは珍しく防具類というものが存在しない。武器に関しても買い換えやアイテム取得の概念がなく、各キャラが最初に所持しているものをジャンク屋で改造することで攻撃力がアップするスタイルである。

G.F.に接続してキャラを強化


ジャンクションしたいG.F.を選択


G.F.のアビリティと魔法でステータスが変動



G.F.は主にボス等の戦闘で入手

「さいきょう」を使えば自動的に魔法を装備してくれるので便利だが、魔法とアビリティの選択を自身で行えば属性攻撃などが生まれる。実際に使ってみないと理解するのが難しいシステムである。

シリーズ初の主題歌入り


フェイ・ウォンが歌う主題歌「Eyes On Me」も大ヒット。写真は当該曲も収録されているアルバム。


前作よりも美麗なムービーシーン

グラフィックはPS最高レベル。その分、開発費も相当なものになったとか。

DATA ファイナルファンタジーVIII

発売日		メーカー	
PS	1999年2月11日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
7800円	1500円

ゲームアーカイブスでダウンロード可能だが、なかなかの価格。中古ショップでもっと安く購入可能。

ジャンクションの使い方が攻略のカギ

魔法とは奪うもの



戦闘で敵からドロー その場でも使える



ダンジョン等にも ドローポイントが存在

雑にいえば本作の魔法は奪うか拾うか作るかで入手することになる。ショボイ敵からはそれなりのものしか奪えないため、序盤からキャラ強化をするには知恵を絞る必要がある。

話をジャンクションに関係する話題に戻そう。G.F.の役割については前述の通りだが、キャラ自身を大きく成長させるにはG.F.の持つステータス系のアビリティに対して魔法をジャンクションさせることが重要である。

例えば簡単なところでは属性攻撃のアビリティを持つG.F.にジャンクションし、そこに「ファイア」をセットすれば炎のダメージが付属されるといった具合に、上手に組み合わせれば戦闘で優位に立てる。逆にこの仕組みをよく理解していないと、本作の戦闘はとても味気ないものになり、面白さも半減してしまうといってもいいだろう。また、魔法のジャンクションは上位（強力）になるほどHPや魔力などの基本ステータスの上昇値が高くなる傾向にある。ちなみに魔法はMPを消費して使うのではなく個数制を設けており、ドローコマンドで敵から奪う、街やダンジョンなどに点在するドローポイント利用、アビリティで魔法精製を行いストックする。戦闘中に限っていえばドローした際に「はなつ」を選択すれば即時使用も可能である。さらに戦闘中のドローについては特定の敵からG.F.を入手できるが、一度倒すと出てこないボス系の敵はその機会を逃すとアウトなので、取り忘れには気をつけたい。

G.F.と魔法の収集が要点ならドローしながら敵を倒してAP（アビリティポイント）を稼げばOK…と言いたいところだが、ここが本作最大の地雷ポイント。困ったことに自身のレベルが上がると、バトルメンバーの平均値を参照して相応に敵のレベルまで上がってしまうのである。しかも場数を踏まなくても比較的簡単にレベルが上がる仕様というおまけ付き。敵を選定すれば上限のレベル100まで一直線である。確かにこちらも強化されるわけだし、敵が強くなると上位魔法をドローできるといったメリットもあるが、元から苦戦を強いられるような強敵はシャレにならない攻撃をしてくるため、最悪、始末に負えなくなる場合も。当時、予備知識なしにプレイした人の中にはゲーム終盤に詰んで最初からアゲインなんていう悲惨な仕打ちを受けるケースも少なくなかったはずである。

極力レベルが上がらないようにプレイするにはどうすればいいか。具体的な解決策はアビリティの「カード」あるいは「たべる」を使うこと。これで経験値を得ずにAPだけを稼げる。ただし、後者は終盤にならないと入手不可能なG.F.のアビリティなので、敵をカード化させる方法が主体だ。

「カード」のコマンドは敵を弱らせると確率がアップする性質を持っているため、調整しながらダメージを与えなくてはならないのが面倒な上、バトル時間の増加にも繋がるのがネック。それでも集めたカードは「カード変化」のアビリティでアイテムに変えれば上位魔法の精製にも役立つので、苦労に見合っただけの強化が行える。



APの高いお客さんを狙えば序盤から強くなれる

フィールドでの戦闘は手当たり次第戦うより、ターゲットをAPの高い敵に絞った方が効率よく強化できる。



カードゲームも内蔵

直接ストーリーには関係しないが、9マスにカードを配置して競い合うミニゲームが存在。有料で戦う相手は勝利するとアイテムがもらえる。

敵もすくすくと成長



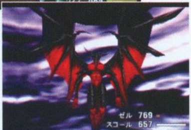
こちらのレベルを見て 強さを変えてくる



敵の強化を抑えるなら カード化が有効

レベルを上げてもアビリティの対策次第で乗り切れないこともないが、マゾい縛りプレイでもないなら敵をカード化してAP稼ぎに専念した方が後々楽である。







めんどくさがりは このゲームに向かない!?

ガンブレードを所持した主人公スコールは傭兵学校の生徒という設定で、SeeDと呼ばれる特殊部隊になるための試験を受けるところから物語は始まる。比較的早い段階でヒロインのリノアや他の仲間と行動を共にすることになるが、本作は頻繁にパーティー分けを行いながらストーリーが進んでいくのが特徴。制限時間ありのイベントも多く、傭兵という立場をプレイヤーが実感できる演出を行いたかったのであろう制作者側の意図がよくわかる。

しかし、パーティー編成の機会が増えるということは、システムの特性上、その都度切り替えるキャラクターにジャンクションの設定をし直さなければならないため、これが非常に煩わしくジャンクションを忘れたまま別のパーティーにチェンジして直後に敵と遭遇。丸腰状態で慌てて敗走なんてミスがたまに起こる。まあ、元々FFシリーズは力押しが効きにくくケースバイケースでアビリティなどを細かく変更して難局を乗り切るゲームだからこそドラクエほど万人受けしないし、大雑把な人には向かないとされているが、もしリメイクがあるならぜひその辺を見直してもらいたいものだ。

ストーリーの総評としては、恋愛感情が表立って絡んでくるせいか、伝わりやすい感動とは少し離れた作風であるといえる。そこから批判的な意見が出るのではと思っているが、ミサイルが飛んでくる世界に魔女が強大な力を持って敵対する設定はなかなか面白いし、夢の中で別の主人公ラグナを操作して後に話が繋がっていくという展開もよく練り込まれているなと感心する（意外に未プレイの人が多いのでネタバレにならない程度にしておこう）。人物設定もよくできている方だと思うが、複数のサイトで歴代キャラの人気投票を見ると、スコールは10番手前後とライパチくん的なポジション。やはりイケメンでも性格が内向的すぎるとモテないんだろうか。



資金獲得は主にサラリーで

お金は一定歩数を満たすことで給料として振り込まれる。金額はSeeDランクにより変動。



オラオラなライバルキャラ

暴走を繰り返しスコールと何度も対峙するサイファー。彼が嫌いな人はオーディンを取得して「ぎにゃぁぁぁぁぁ!!」といわせてやろう。

学園と魔女のストーリー



物語の舞台は 傭兵学校



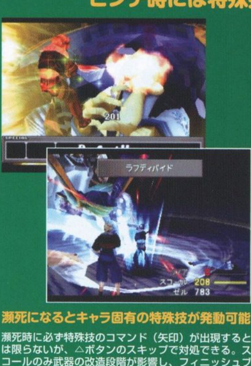
シドさんは 学園長として出演



近代的な世界観に 魔女が絡むストーリー

当時は学園という舞台設定にいろいろな意味で衝撃を受けたもの。ストーリーに関しても好き嫌いが真っ二つに分かれるゲームである。

ピンチ時には特殊技が解禁となる



瀕死になるとキャラ固有の特殊技が発動可能

瀕死時に必ず特殊技のコマンド（矢印）が出現するとは限らないが、△ボタンのスキップで対処できる。スコールのみ武器の改造段階が影響し、フィニッシュブローに反映される。

スコール
連続斬りの後ランダムで
フィニッシュブローが発動

キスティス
習得した青魔法を使用できる

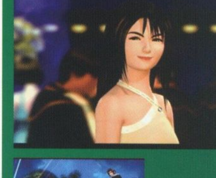
ゼル
コマンド入力で打撃
制限時間内なら何度でも攻撃可

リノア
アンジェロの攻撃参加と
リノアのヴァリー状態があり
ゲーム終盤に両方使用可能になる

セルフィ
手持ちの魔法を消費せずに
専用のスロット魔法が使用できる

アーヴィン
弾丸を選択して連続発射
制限時間まで撃ち続けられる

天真爛漫なヒロイン





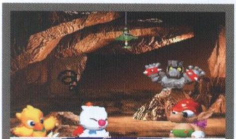
歴代のヒロイン達に比べるとややインパクトに欠けるような気もするが、ゲーム中「おハロー」など独特な言動がしばしば見られる。



スクウェア最速キャラは果たして!?

チョコボレーシング ～幻界へのロード～

ネタはレーシングラグーン 内容はチョコボレーシング



1人用プレイは ストーリーモードがメイン

飛び出す絵本仕立てで話が語られ、チョコボがステージをクリアする毎に仲間を増やしていく。もちろん仲間にしたキャラも使用可能だ。

スクウェアのレースゲームというと、プレステ以前ではファミコンの『ハイウェイスター』くらいしか思い浮かばず、それも特に印象に残るものではなかったが、プレステ時代には2本の濃い作品が発売されている。

その内の1本は「昨日までの俺に GOOD BYE WELCOME今日の俺」などの強烈なポエムでインパクトを与えた『レーシングラグーン』というレーシングRPG（P128）。そしてもう1本がFF8のすぐ後に発売された本作チョコボレーシングである。

発売時期とチョコボを筆頭にFFの名物キャラがマシンに乗ってコースを走る体裁からして、いわゆるファンディスク的なイメージを抱きがちだが、妨害要素を取り入れつつもスピード感を重視し、コーナリングには高度な操作技術が問われる本格的な内容である。



高度な技術が求められる

スタートダッシュやドリフトはクリアに欠かせないテクニック。

ストーリーモードは全9ステージで構成されており、2話はモーグリ、3話はゴーレム…という形で、そのステージに登場するキャラとの勝負に勝つ（優勝しなくてもOK）と仲間になり先に進めるシステム。全ステージをクリアするとご褒美としてエディットモードが解禁され、獲得した得点を能力に振り分け自分だけのキャラを作成できる。さらに2周目以降はスコールやクラウド、そして何故かとびだせ大作戦の主人公など、隠れキャラが使用できるようにもなる。

魔石とアビリティ





魔石はレース中に出現するお助けアイテムのようなもので、最大3つまでストックすることが可能。アビリティはキャラを選択する際に1つだけ装備できる。

メインキャラクター



★チョコボ ★黒魔道士
★モーグリ ★白魔道士
★ゴーレム ★デブチョコボ
★ゴブリン ★ベヒーモス

この他にも隠しキャラが多数
ストーリーモード2周以上クリアで
出現し以後クリアする度に増えていく

チョコボコレクションにも収録

1999年12月22日発売



3つのチョコボ作品をカップリング

本作の他にチョコボスタリオン、ダイスDEチョコボを収録。内容は同じなのでこちらを買う手もあり。

DATA チョコボレーシング ～幻界へのロード～

発売日		メーカー	
PS	1999年3月18日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

ゲームアーカイブスにて配信済み。ディスクでは廉価版も存在する。



ビートマニアに続く音ゲーのロングセラー

ポップンミュージック

ソフトは格安だが コントローラーが…



専用コントローラー

本作専用のポップンコントローラーは限りなく必須に近く、これなしで9ボタンモードを遊ぶことは非常に厳しいと言わざるを得ない。

『ビートマニア』の大ヒットによって音ゲー市場を開拓したコナミが次に投入した起爆剤こそ、この『ポップンミュージック』なのである。ビーマニの鍵盤が5個だったのに対し、本作のボタンは9個に増え難易度は大幅にアップ。基本的なゲーム性にこそ大差がないものの、全体をポップな雰囲気で飾り、ビーマニとの棲み分けにも成功した。実際にビーマニは男性ファンが多いが、本作はアーケードでも女性プレイヤーの姿が多く見受けられる。またビーマニは2002年以降新作が発売されていないが『ポップンミュージック』は2011年に入ってからも新作が発売されているのだ。

コンシューマーへの初めての移植となった本作はなかなかのヒットを飛ばしたが、早々に販売が終了している。というのも、同年9月に発売された『ポップンミュージック2』に本作の曲が全て収録されているうえ、2はその後に発売されたアペンドディスクのキーディスクになっているからである。もしも、本作を購入するのであれば多少高くついても2を購入した方がよい。

また、『ポップンミュージック』シリーズで遊ぶ際に必須となるのが、専用コントローラーである。正直なところ、PSのコントローラーで本作をプレイするのはあまりに無理がある。しかし、専用コントローラーは現在でもやや高値で販売されており、捨て値で入手可能なソフトと比較すると購入をためらってしまうかもしれない。

おじゃま



ライバルキャラから時折「おじゃま」がはいる。おじゃまには「かくしおじゃま」と「ずらしおじゃま」の2種類が存在する。



5ボタンモード、7ボタンモードで遊ぶことも出来る。曲とリズムを覚えるまでは無理せずに5ボタンモードで遊んだ方がいい。



ゲーム性は至って単純。上から流れてくるポップ君がバーに到達した瞬間にボタンを押すだけ。タイミングはリズムに合っていて体で覚えられる。



専用コントローラーを使用しない場合は、PSのパッドのボタンを総動員する感じになる。慣れれば何とかなるかもしれないが…。



リズムレベルが規定値に達していればステージクリアとなる。レベルはGREAT・GOOD表示時に上がりBAD表示時に下がる。

DATA ポップンミュージック

発売日		メーカー	
PS	1999年2月25日	PS	コナミ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
4800円	未配信

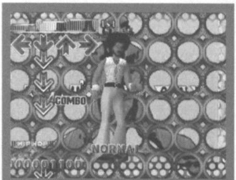
続編は非常に多くPSPだけでシリーズが6本発売されている。またPS2・Wii・GBでも数多く発売されている。



大人気リズムゲーがPSに初移植

Dance Dance Revolution

ダンスマシーンと賞賛されるまで踊り狂え



システムは単純明快

上下左右の矢印をリズムに合わせて踏む…と口でいうだけなら簡単だが、これが激ムズ。

シークレット楽曲は5つ

MAKE A JAM!
NORMALモードを10回クリア

PARANOiA KCET ~clean mix~
HARDモードを100回クリア

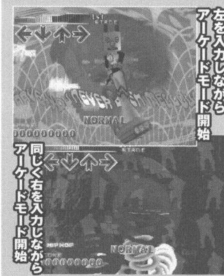
PARANOiA MAX
HARDモードを500回クリア

BOYS
EASY以外のモードで600曲クリア

I believe in miracles
EASY以外のモードで700曲クリア

当時のアーケード版筐体がない現在、シークレット曲を出現させるにはやり込むしかない。

他にも隠れ要素が満載



左を入力しながらアーケードモード開始

同じく右を入力しながらアーケードモード開始

プレイ時のキャラを変更したい場合は上記のように方向入力とスタートを押す。他にもアレンジモードのキャラ変更やハード以上の難易度モードを出現させることも可能だ。

ダンスの上手い下手はリズム感という持って生まれた資質に依るところが大きい。しかし、あのマイケル・ジャクソンでさえ、滞在先のホテルに資材を持ち込んで地獄のようなトレーニングを欠かさなかったといわれているほど反復練習がモノをいうのも事実である。

それは『Dance Dance Revoiution』の世界でも同様だ。ゲーセンでギャラリーができるほど上手くなるには、血の滲むような努力と資金が必要なのである。そういう意味ではソフトとマット型の専用コントローラーを買えば自宅で踊り放題なのだから、このシリーズがコンシューマー向けに発売されたのはDDRフリークにとって大変価値があったのではないだろうか。

無論、ヘビーユーザーだけをターゲットにしているわけではなく、初心者や人前でステップを踏むのに抵抗がある人にもDDRのコンシューマー化は歓迎された。本題の作品は初の移植ということもあり、注目度の高さも相当であった。

ゲーム内容は複数のモードを採用し、シークレット要素を多数盛り込むなど、家庭用らしさを出している部分は見られるものの、基本的にはアーケード版に沿った中身である。また、当時のアーケード版と本作はリンク機能が備わっており、PS版でエディット（隠しモード）した曲データをアーケード版で踊れたり、PS版のプレイだけではかなり手のかかるシークレット楽曲の出現も、リンク機能を使ってアーケード版で対象曲をクリアすれば使用可能といった要素が存在した。

収録曲の数でいえば近年の作品の方が断然多いため、それらと比較するとボリューム面で劣るとはいえ、本作は70年代の代表的なディスコミュージックであるTHAT'S THE WAY (I LIKE IT)や、この作品に収録されたことで一躍有名となり「アイヤイヤ～」のフレーズでお馴染みSmile.dkのbutterflyをプレイすることが可能だ。ただ、やはりマットコンを使ったプレイは難しく、慣れていないと最初は散々な目に遭う。特に我々と同じ世代の運動不足な中年レトロゲーマーは、数プレイ行っただけで体中から悲鳴があがるかもしれないので注意…と体験者からの報告を。



これがあってこそDDR

一応、通常のコントローラーでもプレイは可能。マットコン以外に専用のハンドコンも存在する。

DATA Dance Dance Revolution

発売日		メーカー	
PS	1999年4月10日	PS	コナミ
DC	未配信	DC	未配信
64	未配信	64	未配信

Video Game Genre: ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / **ETC その他**

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

根本的なシステムは今も昔も変わらないので、レトロゲームという感じがしないかも。



BL系女子に絶大な人気を誇るサイキックADV

サーカディア

超能力者の仲間を捜し学園を徘徊する



主人公と共生している高次元意識体「ナビ」。様々な場面で頼りになる存在であり、物語の鍵を握る存在でもある。

本作は一般的な知名度はイマイチであるが一部に熱狂的なファンを持つゲームである。公式のゲームジャンルはアドベンチャープラス。これはADVにSLG要素が加わっているということだが、戦闘部分はRPG的であり要は様々なジャンルが複合したゲームだと考えていただきたい。

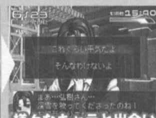
主人公は幼い頃に両親を亡くし、今は叔父と共に暮らしている。その叔父の都合で海底都市ブルージェネシスへと主人公が引っ越してきたところからゲームが始まる。転校の手続きが済み、部屋に帰ってきた主人公のもとに、ウサギのような姿をした生命体が現れ、自分は世界を救うためにやってきた高次元意識体であり、これから主人公と共生を始めるとのたまう。そのウサギ（ナビ）が言うには、世界を滅ぼそうとしているタナトスに対抗するために、超能力者の仲間を捜し出さなければならないらしい。こうして主人公は転校したての学園内で仲間探しを始めるのであった。

主人公は放課後になると自由に移動することが出来、そこでナビが反応を掴んだ超能力者がいるポイントへと移動→イベント発生という流れでゲームが進む。イベント中には選択肢が出現し、どの回答を選んだかによってキャラとの好感度が変化していく。このあたりのゲーム性は『ときメモ』に代表される恋愛SLGによくある手法だ。こうして超能力者であることを明かした主人公は仲間の協力をとりつけていく。

ゲームの流れ



放課後は自由に移動し仲間を探す

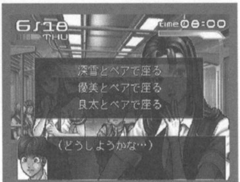


様々なキャラと出会いイベントが発生



超能力者であることを明かしキャラを仲間に

朝起きて登校し休み時間にミニイベントが発生。放課後はマップを自由に移動し、キャラとの友情を深めていく。そしてキャラが仲間になるのだが、最終的にはイデアイベントをクリアする必要がある。

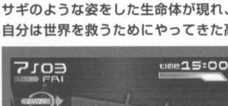


イベント時は選択肢が出現し、どれを選んだかで好感度が上下する。ADVというよりも恋愛SLGに近いシステムでゲームが進行する。

イデアイベント



キャラの好感度が上がると「イデアイベント」が発生する。これはナイトメアに寄生された仲間のイデア（精神）に飛び込むイベントで、成功することによって初めて、そのキャラが完全な仲間になる。



どこへいけば誰と会えるかがマップに表示されている。また、球体は敵を表し接触すれば戦闘になる。ピンクの四角はイデアイベントを表す。

DATA サーカディア

発売日	PS	1999年1月14日	メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	DC	未発売		DC	未発売
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

比較的安価で配信もされているため、入手に困るようなことはない。

女性キャラよりも男性キャラが人気

仲間になる可能性があるキャラは男7人女7人の計14人。この中で仲間に出来る人数は7人まで。しかも最終的に仲間として確定するのは「イデアイベント」と呼ばれるイベントを発生させ、クリアしたキャラのみ。で、残りのキャラはどうなるかというと、恐ろしいことに仲間にならないキャラの一部は敵に精神を乗っ取られ、そのまま敵として主人公の前に立ちはだかるのである。このキャラの敵化は防ぐことが出来ず、自分のお気に入りのキャラが敵に取られてしまった場合、リセットしてゲームをやり直すというプレイヤーが続出した。

こうして仲間キャラ、敵キャラが決まっていき2枚目のディスクに突入すると最終決戦が待ち受けている。また、この際に敵にも味方にもならなかったキャラは2度と出現しないという、敵よりも酷い扱いを受けることになる。また、ここまでストーリーにほとんど触れてこなかったが、最終決戦で戦う相手は主人公にとって非常に身近な相手であり、両親が亡くなった経緯とも深く関わっている。最後の戦いは仲間によって楽勝であったり苦戦したりもする。クリア目的であれば強いキャラのみを仲間にすればいいが、それでは本作の面白さは語れないだろう。

冒頭で本作には熱狂的なファンがいると書いたが、そのファンとはいわゆる腐女子と呼ばれる方々である。BL系を好む彼女達の間では、本作の男キャラの誰と誰をカップルにするかといった話で日々盛り上がっている様である。そういう楽しみもあるということで…。

好感度は要チェック



セーブ画面で好感度の上位7人を見ることが出来る。その他のキャラは敵になる可能性がある。

昨日の友は今日の敵



キャラの敵化は不可避



予め生け贄キャラを決めておくのもあり

イデアイベントに失敗した場合はその仲間が、成功した場合はその時点で最も好感度の低い仲間が敵に回ってしまう。1度敵になってしまったら助けることは不可能で、最終決戦において主人公の前に立ちはだかる。

仲間にすることが可能な14人のキャラ



桐生院 深雪
史学科1年
7月16日生まれ 15歳
世間知らずなお嬢様で周囲を驚かせる言動や行動が多いが、本人はそのことに全く気が付いていない。



大塚 守
物理学科2年
10月11日生まれ 16歳
物理学科で実験チームのリーダーを務める。責任感が強く真面目な性格だが、人当たりがよく慕われている。



乾 沙夜香
英語教師
11月3日生まれ 24歳
主人公の担任を務める女教師。派手な服装だが厳しい一面も持っている。過去に五十嵐とは因縁が…。



朝倉 優美
普通科2年
9月13日生まれ 16歳
主人公と同じマンションの上階に住んでいる同級生の少女。主人公に好意を持ちヒロイン的な存在。



矢沢 麻衣
スポーツ科1年
3月25日生まれ 15歳
主人公の後輩にあたり、高飛び込みの選手を目指すスポーツ少女。親友といつも行動を共にしている。



保坂 良太
初等部5年
7月26日生まれ 10歳
優美のボディガードを自称する少年。優美のことが好きであり、そのため主人公にライバル心を燃やす。



影守 聖
医学科3年
1月28日生まれ 17歳
高校在学中でありながら脳神経外科の医師を務める天才少年。かなりの毒舌であり敵も多い。



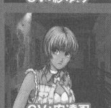
如月 美海
初等部6年
4月22日生まれ 12歳
事故のため記憶を失い入院中の少女。ビアンカという名の猫を探してもらったきっかけで仲間になる。



竜門 要
物理学科2年
6月7日生まれ 17歳
いつもバイトに明け暮れて腹を空かしている。父親が過去に起こした事件のために借金を背負っているが…。



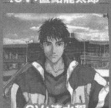
桐生院 綾彦
史学科3年
11月18日生まれ 17歳
深雪の兄で桐生院家の御曹司。本が好きであり物腰柔らかで礼儀正しい人物。家庭内の問題で悩んでいる。



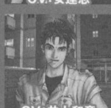
杉浦 泉
音楽科2年
8月1日生まれ 16歳
音楽家のピアノコースに在籍しているが、クラシックは嫌いでバンド活動に忙しい。タロット占いが趣味。



篠原 智美
音楽科3年
2月29日生まれ 17歳
クラシックピアノを愛する少女。同じ学科の泉とは犬猿の仲で、時には喧嘩することも。



速水 健吾
スポーツ科3年
5月5日生まれ 18歳
スポーツ科で空手の稽古に励んでおり正義感が強い。守とは幼馴染みであり仲がよい。



五十嵐 啓介
フリーカメラマン
12月12日生まれ 25歳
主人公の叔父と組んで仕事をしている。過去にナイトメアによって親友を亡くしており、責任を感じている。

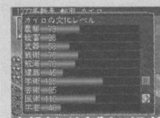




史上最大の帝国を再現した巨大なスケールの歴史SLG

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

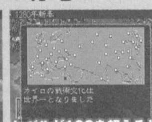
都市の文化度と「都」の称号



各都市には文化レベルが設定されている



施設を建設することで文化レベルがアップ

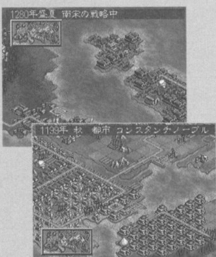


レベルが100を超えると都の称号が得られる

都市の文化レベルは関連施設を建てることでアップしていく。レベルが100を超え、世界一であれば「都」となり様々な恩恵を受けることが出来る。文化レベルは国の強さに繋がる重要な指標だ。

ユーラシア大陸統一と文化の交流を描いたSLG

ユーラシア大陸を網羅した1枚マップ

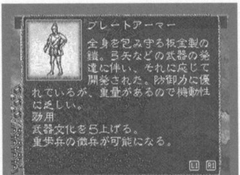


マップ東端の日本列島から西端のイベリア半島までを舞台に、中世の国々が興亡を繰り広げる。コーエーの歴史SLGの中でも最大規模となる作品だ。

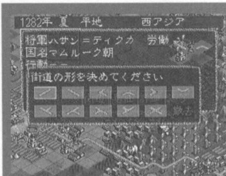
かつてコーエーには「歴史三部作」と呼ばれるSLGがあった。それは『信長の野望』と『三國志』、そして『蒼き狼と白き牝鹿』の各シリーズのことであり、本作はその『蒼き狼と白き牝鹿』の4作目にあたる。『信長の野望』や『三國志』に比べてかなりマイナーなゲームであるが、ユーラシア大陸を舞台にしたスケールの大きさと、民族・文化の多様性がゲームに反映されており、熱狂的なファンも多いシリーズである。

本作は通称『チン4』と呼ばれ、広大なマップにおける箱庭内政が最大の特徴となっている。そして本作において最も重要なテーマが都市の文化である。本作の都市には10種類の文化レベルが設定されており、そのレベルを上げることで様々な恩恵を受けることが出来る。特に「都」の称号を得ることが出来れば、その効果は絶大なものとなっている。例えば「穀倉の都」や「牧童の都」は収入が倍になり、寒波などの被害を受けなくなる。また、「医術の都」では后の懐妊率がアップしたり、負傷兵が1ターンで全快、武将が病死しにくくなるなどの効果もある。

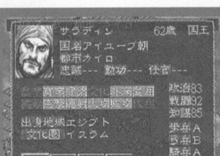
このように都市の文化レベルを上げることが国力アップに繋がるようになっており、逆に文化レベルが低いと効率的な内政すらままならない。そして、文化レベルが高い都市には優秀な人材が集まるため、架空武将が大量に登場する本作では都市の繁栄がそのまま人材の質にも反映される。



文化アイテムを所有すれば都市の文化度が上がったり、固有の兵科の兵士を徴兵出来るようになる。



街道が敷かれていない地域への進行は困難。労働ユニットで街道を敷いていくことも重要な仕事である。



史実でも活躍した英雄が数多く登場する。日本、モンゴル、西欧はもちろんのことイスラム世界やインドの武将まで網羅されているのだ。

DATA チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

発売日		メーカー	
PS	1999年2月25日	PS	コーエー
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション** / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

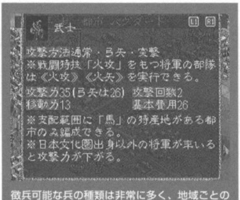
定価	ゲームアーカイブス
7800円	未配信

コンシューマー機への移植は本作のみとなっている。パワーアップキットは移植されていない。

隠れた名作でありながら続編発売の可能性は低い

都市の文化レベルを上げるためにはいくつかの方法があるが、最も簡単で確実なのは、都市の支配範囲内に施設を作ることである。各文化レベルには対応した施設があり、田畑を作れば農耕レベルが上がるといった効果がある。このように内政が国の経済のみでなく、文化や人材にも影響を与えることになる。また、箱庭内政故に色とりどりの施設が都市を飾っていくのは見た目的にも楽しく、文化圏によって施設の形が異なるのも雰囲気が出ていい。

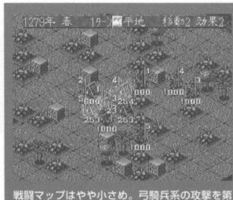
そして、もう1つの方法が都市間の交易である。交易は自国または同盟国の街道が敷かれた都市間で可能であり、マップ上の特産品を売って資金を得ることが出来る。その際に、交易先の都



徴兵可能な兵の種類は非常に多く、地域ごとの特色が強い。特に弓騎兵系は機動力と攻撃力に優れるが、特産品に馬がない都市では徴兵不可。

市の文化レベルが高ければ低い方の都市の文化レベルが上がる。この方法の優れている点は、文化レベルの高い都市が1つあれば、簡単に自国の都市のレベルを底上げ出来る点である。また、戦争で文化アイテムを入手することでも大きく文化レベルを上げることが可能。とにかく本作では、文化を征する者が世界を征することが出来るのである。

最後に、本作は優れたゲーム性を持ちながら残念な点も存在する。PSの機能が限界であったのか、家庭用向けに

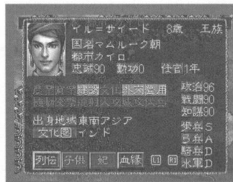


戦闘マップはやや小さめ。弓騎兵系の攻撃を第1部隊に集中すると、1ターンで戦闘が終わることが多く、物足りなさを感じることも。

アレンジしたのかは定かではないが、本作はPC版に比べてマップが大幅に縮小されている。また、CPUの都市が発展してくると1ターンあたりの待ち時間が相当に長くなる。しかしながら、PC版はVistaと7には正式に対応しておらず、PK（パワーアップキット）は非常に高価である。そういった意味でプレイ環境が軽い本作は、お試し版『チン4』として実に貴重な存在である。遊んでみて気に入ったら是非WinXPでPC版にチャレンジして欲しい。



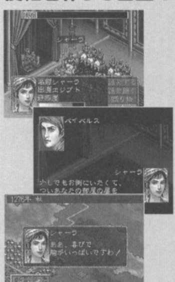
戦争で捕らえた武将に后がいた場合は、その后を自分の後宮へいれることが出来る。当然、その后とコトに及ぶことも可能である。



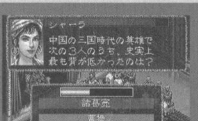
子供は8歳になると成人し配下に加わる。都市の文化度が高い場合、王子は相当に優秀な能力になりやすく大きな戦力となる。

後継者作りも国王の仕事

宴で后の愛情度を上げればオルドイベントが発生し后が懐妊する可能性がある



純粋に後継者を作る以外に、王族は多くの兵を率いられるため、息子は優秀な将軍としても使っていける。娘は有力な将軍に嫁がせれば、その将軍が婿将軍となり率いる兵士数が増え、国王の後継者としての資格も得る。



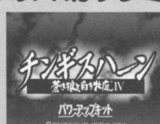
L2+R2を押しながら后に話しかければ必ずクイズが発生

クイズに正解すれば后の愛情度は即座にMAXになる。この技を使えば后のご機嫌取りから解放される。

PCのPKはプレミア価格



既に絶版であり入手は困難である。現在の中古での取引価格は3万円以上。廉価版の『チン4』には対応しているが、ダウンロード版には対応していないため注意が必要。またOSがVista&7の人も要注意である。





パワーアップキットでの追加点は新国王でのプレイ、新シナリオの追加などがある。また、廃都や譲位も可能で全体的に快適なプレイが可能となっている。



エドワード黒太子率いるガーター騎士団はイベント後徴兵可能になる

シナリオ4の主役とも言うべきティムールは最強の攻撃力を誇る

高レベルで原作アニメを再現したリアルタイムSLG

宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イスカンダル



PS
DC
64

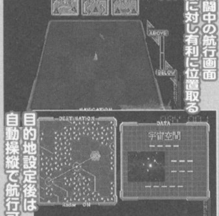
クルーを適所に配置し 移動と戦闘をこなす

それまでの低年齢層向けアニメと異なり、戦争を中心とした人間ドラマを描き幅広い層に支持された不朽の名作「宇宙戦艦ヤマト」。本作はその第1シリーズであるTV版のストーリーを元にしたSLGである。ゲームの目的は原作と同じで、イスカンダル星にたどりつき、放射能除去装置であるコスモクリーナーを受け取り地球へ帰還すること。地球滅亡までの期限は365日。ゲーム中でもあまりのんびりしている時間はないのである。

ゲームシステムはリアルタイムのSLG。ただし、移動画面では動かなければ時間は止まっているようである。また、ヤマトを動かすには相応の人数が必要なはずだが、ゲーム的にはクルーは12人に絞られている。それらのクルーを各施設に配置することで初めてヤマトは機能し、施設にクルーがいなければ命令を出すことすら出来ない。このクルーの配置換えが本作のシステムの目玉なのだが、実際にはほとんどのクルーは移動させる必要はなく、最適な場所に居座らせておけばよい。移動が必要なクルーは、鑑の修理と弾薬の製造に奔走する真田と、戦闘指揮とパイロットを兼ねている古代くらいのものである。古代も無理にパイロットとして使う必要はないが、出撃させた時は南部を戦闘指揮席に、アナライザーを砲術補佐席に移動させておこう。それ以外はクルーが疲労した時に個室で休ませる程度の移動でOKだ。

システム的には今一歩練り込みが足りないが、難解になりすぎず気軽に遊べるのは逆に高評価である。原作を知っていれば配置場所がすぐに理解出来るのもポイントが高い。

通常航行



戦闘中の航行画面 敵に対し有利に位置取る

目的地設定後は自動操縦で航行可能

戦闘中の移動は通常移動・回転・緊急回避の3パターンが存在。高度の概念もあるため、敵の動きを読んで有利な位置取りを心がけよう。目的地設定移動は長距離移動用。

ワープ航行



ワープを使用するには様々な条件がある

アニメ版で物議を醸した森雪の下着姿も再現

ワープのためには島と徳川を所定の位置につけ、エンジンが完全な状態であることが条件。移動は直線のみで間に敵や障害物がある場合は直前で停まってしまう。

12人の主要クルー



沖田十三/艦長 — 配置箇所：艦長席・艦長室



古代進/戦闘班長 — 配置箇所：戦闘指揮席・砲術補佐席 パイロット室・個室



島大介/航海班長 — 配置箇所：操舵席・航行補佐席 個室



真田志朗/工場班長 — 配置箇所：艦内管理席・機械工作室 個室



徳川彦左衛門/機関長 — 配置箇所：機関部制御席・機関室 個室



森雪/生活・分析班長 — 配置箇所：レーダー席・医務室 通行席・個室



南部康雄/戦闘副班長 — 配置箇所：砲術補佐席・戦闘指揮席 個室



太田健二郎/航行副班長 — 配置箇所：操舵席・航行補佐席 個室



相原義一/通信班長 — 配置箇所：レーダー席・通信席 個室



加藤三郎/戦闘機隊隊長 — 配置箇所：パイロット室・個室



佐渡酒造/艦医 — 配置箇所：医務室・個室



アナライザー/万能型ロボット — 配置箇所：レーダー席・航行補佐席・通信席 砲術補佐席・医務室・個室

DATA 宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イスカンダル

発売日		メーカー	
PS	1999年2月4日	PS	バンダイ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション** / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

かなり格安で入手可能。SLGに拒否反応がない人は購入してみてはいかがだろう。

本作の目玉の艦隊戦は適度な難易度で楽しめる



ヤマトに対する様々な命令はクルーを各席につかせることで初めて実行できる。また、疲労した隊員を個室で休ませることも忘れずに。

ゲームはヤマトの出航前から始まり、ムービーを交えながら話が進んでいく。このストーリーの再現度の高さが非常に素晴らしく、原作ファンの気分の盛り上がりは相当なものである。そしてヤマトが地球を離れてからが、本作の本来のスタート地点となる。原作通り、ヤマトは単艦でガミラス帝国軍と戦っていかなければならないのだが、艦隊戦は完全なリアルタイム制となっている。ここではヤマトの移動と攻撃を同時にこなさなくてはならない。移動時に大切なのは、敵との距離と鑑の向きによって攻撃可能な武器の種類が変わってしまうということ。また、鑑の下方向には強力な武器が存在しないので、敵よりも下に位置取ることも大切だ。武器は手動で発射するに越したことはないが、自動砲撃に任せてもクリアは可能。艦載機も発進させておけば、なお盤石である。



初めてのワープや波動砲発射など、原作でも名場面になっている部分ではムービーが挿入され、気分を盛り上げてくれる。

そして、イベント絡みで発生することの多い白兵戦では、生身のクルーが銃を持って戦うことになる。兵士の種類によって足が速い、射程が長いなどの特徴があるため、役割を理解して兵士を移動させよう。衛生兵を後方に配置し、負傷を回復させることもお忘れなく。しかし、艦隊戦に比べてこの白兵戦は出来がイマイチで、無駄に難しくもある。いっそのこと無くしてしまっても良かったのではないかとさえ思われる。

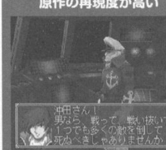
これらSLG部分をこなしつつ、ワープや波動砲の発射といった原作でも重要なシーンでは、イベントが発生しゲームを盛り上げてくれる。無駄にアレンジをいれず原作に忠実なこの演出は、ファンならずとも評価が高い。

艦載機出撃



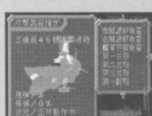
艦載機は加藤か古代をパイロット室に配置することで出撃可能になる。出撃後は陣形を決めて、近い敵への自動攻撃か個別に攻撃する敵を設定する。

原作の再現度が高い

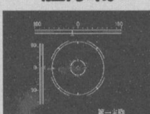


ヤマト出航前のエピソードから始まり、チュートリアル的な序盤も含め原作に沿って話が展開する。

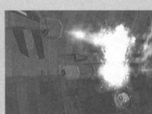
艦隊戦



自動砲撃を設定すれば操縦に専念出来る



手動砲撃の場合はスコープで狙いを定める



実弾系の武器は弾薬の残量にも注意

ヤマトには様々な武器が搭載されているが、その内4種類までを自動砲撃設定が可能。しかし、自動砲撃はエネルギーを消費し発射間隔も長いため、出来る限り手動で攻撃することが望ましい。

白兵戦



兵士の種類によって様々な特徴がある



ターゲットを設定すれば自動的に攻撃



衛生兵がいれば負傷兵の回復も可能

白兵戦では兵士によって武装や役割が異なるため、特性を理解して行動させる必要がある。基本的に工作兵や衛生兵を後方に配置し、コスモガン兵など機動力のある兵士を先行させるのがよい。

波動砲





ヤマト最大の武器である波動砲は1シナリオにつき3回までしか使用できない。その威力は絶大でマップ上の3ヘクス先までの敵を壊滅させることが可能。



サウンドノベル第1弾がPSにて蘇生

弟切草 蘇生編

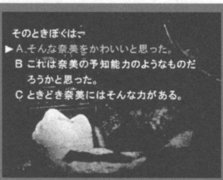
記念すべき作品を32BIT機でリメイク

チュンソフトのサウンドノベル第1弾である『弟切草』は同ジャンルのパイオニア的な存在であり、ゲームの新たなジャンルを切り開いた記念すべき作品である。それまでのテキストアドベンチャーよりも、より積極的に文章を読ませることに主題を置き、効果音と僅かの映像で臨場感を増す手法は、その後のゲームに大きな影響を与えた。

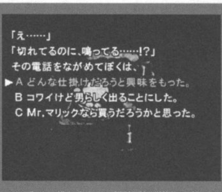
その後同社から第2弾である『かまいたちの夜』が発売されヒットすると、他のメーカーもこれに追随。一時はADVの主流となるほどであった。しかし、サウンドノベルの肝と言うべきシナリオがイマイチな作品も多く見受けられたため、1996年頃を境にブームは下火となっていった。

ところが、本作が発売される前年の1998年にはサウンドノベルの最高傑作とも言える『街 machi』が発売され、再び同ジャンルが注目されるに至った。本作はそのような第2次サウンドノベルブームの最中に発売された『弟切草』のリメイク作であり、サウンド、映像が強化されているだけでなく、ムービーが挿入されたり、Zappingが可能になるなどのパワーアップを果たしている。

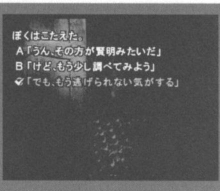
また、オリジナルのSFC版は元々シナリオには定評があったものの、読み進める内に話が二転三転し整合性がつかなくなってしまうという欠点があった。そのため本作ではシナリオに大幅な加筆修正が加えられたが、それでもまだシナリオの矛盾が全て解消されたとは言い難い。本作を嫌う人のだいたいはこの問題を指摘する。そのためやや万人向きではないゲームなのも確かである。



物語を読み進みながら選択肢を選ぶ。選んだ選択肢によってストーリーが変化する。サウンドノベルの代表的なシステムは本作が確立した。

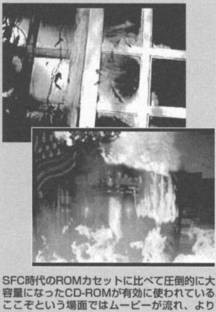


エンディングを迎えれば選択肢が増え、前回とは話の展開が変わっていく。何度もクリアすることが前提のため1度のプレイ時間は短めだ。



SFC版にはなかった機能として、以前に選んだことがある選択肢にはチェックマークが入るようになった。全制覇を目指す人にはありがたい。

ムービーの追加



SFC時代のROMカセットに比べて圧倒的に大容量になったCD-ROMが有効に使われている。ここぞという場面ではムービーが流れ、より臨場感溢れるゲームが楽しめる。

奈美視点とのZapping



『街』で好評だったZappingも取り入れられている。あくまでおまけ的な存在ではあるが、文章の途中から奈美視点に切り替えることが可能。しかし、話の辻褄が合わないことが多くなってしまう。

DATA 弟切草 蘇生編

発売日		メーカー	
PS	1999年3月25日	PS	チュンソフト
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

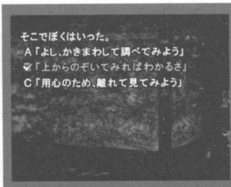
定価	ゲームアーカイブス
4800円	未配信

2001年にはBEST版も発売されている。入手は容易で中古価格も非常に安い。

単純なゲーム性だが シナリオの分岐は難解



データは常に上書きしよう
クリアデータが累積されていき、栞がピンクになれば新たな展開が待っている。

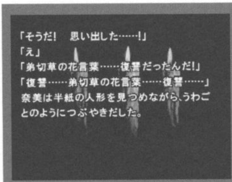


ミイラ、水槽、双子などキーワードが多数あり、選択肢によって話が二転三転する。慣れてくれば話の展開をある程度操作可能になる。

本作のゲーム性は実に単純で、文章を読み出現する選択肢を選ぶだけである。また、後のサウンドノベルと異なり明確なバッドエンドは存在しないため、誰でもエンディングにたどり着くことが出来る。ただし、1度エンディングを見たからと言ってそれで終わりになるわけではなく、本作は繰り返しのプレイが前提となっている。2回目以降は違う選択肢を選べば異なる展開を楽しむことが出来、選択肢自体も増えていく。一応の目標として全エンディングの制覇があり、達成すれば栞がピンクになり新たな選択肢が増えるのだが、実際には明確な終わりはなく、強いて言えばプレイヤーが飽きたらそこまでなゲームなのである。

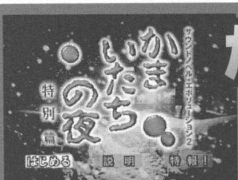
そして、リメイク版の最大の売りであった奈美視点は一種のZappingであり、選択することで文章が途中から奈美から見たものに変更される。しかし、またすぐに主人公視点に戻ってしまうため、ストーリー的にそれほど影響を与えるものではない。これを目当てで本作を購入した人は、かなりがっかりしたのではないだろうか。また、ロムカセットからCDに移行し余った容量を活かしてムービーが追加されることになった。シーン自体はそれほど多くはないが、サウンドノベルを否定してしまうかの様な演出に否定的な声も多かった。

この様に本作はオリジナルの雰囲気を保ったまま、新たな要素が追加されたリメイクであったのだが評判はイマイチなものであった。そのためか、『かまいたちの夜』は2本の続編が作られているのに対し、本作はこれ以降の発展がなかった（システム的には『忌火起草』に受け継がれている）。もっとも、本作はシナリオ的に発展させにくいからなのかもしれないが。



本作のタイトルでもある弟切草は意外にもそれほど重要なキーワードではない。話の展開によっては序盤にしか出てこないことも。

かまいたちの夜 特別編



発売日	
PS	1998年12月3日
DC	未発売
64	未発売

メーカー	
PS	チュンソフト
DC	未発売
64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / **ETC その他**

定価
4800円

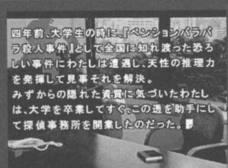
ゲームアーカイブス
未配信

完成されたシナリオで 安定した面白さを保証

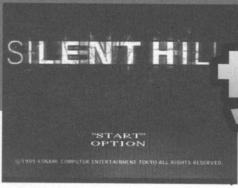
チュンソフトのサウンドノベル第2弾である『かまいたちの夜』のリメイク版である本作は、第1弾である『弟切草 蘇生編』よりも先に発売されている。これは本作のシナリオが完成されたものであり、ほとんど手直しの必要がなかったからであろう。また、繰り返しプレイの手助けとなるフローチャートも、シナリオの分岐がハッキリとしている本作では搭載されたが、『弟切草 蘇生編』では採用されなかった。

本作はサウンドノベル初心者にもオススメしたい作品であり、『街』のように長すぎず、『弟切草』のように話の展開が飛躍したりもしない。比較的1本道なシナリオは好みが分かれるが、私的には強く推薦したい作品だ。





PS版の特典でもあるオリジナルシナリオ「真理の探偵物語」。事件を解決した真理が大学卒業後、探偵事務所を開くという話だ。



超常現象の数々に背筋が凍る
サイレントヒル

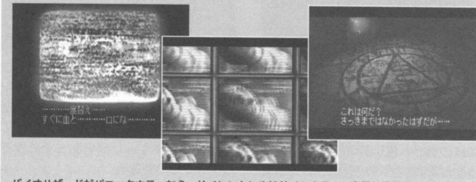
PS
DC
64

まるでホラー映画のようなゲーム展開

『バイオハザード』に似たゲーム…。『サイレントヒル』が発売された当時、そういう印象を抱いた人が多かったのではないだろうか。その頃、既にバイオはメジャータイトルとして認知されていたし、『サイレントヒル』はノーマークではなかったにしろ、発売前からゲームファンの目を釘付けにするほど期待されていたタイトルでもなかった。

しかし、実際にプレイしてみると左右キーで旋回する独特の操作性、武器を使ってクリーチャーを倒す、謎解きをするという共通点はあったものの、主人公を取り巻く環境が夢か現実なのかもわからない異様な世界で非科学的な光景を何度も目にする展開…というバイオとは完全に異質の恐怖を売りにしていることが判明。国内外で多くのファンを獲得するに至ったのである。

心理的恐怖に重きを置いた作品

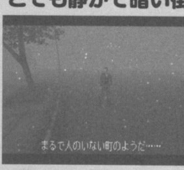


バイオハザードがパニックホラーなら、サイレントヒルはサイコホラー。奇怪な現象が次々に起こり、心理に訴えかける恐怖を演出しているシーンが多数盛り込まれている。

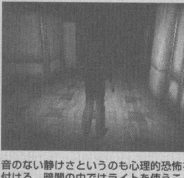
特にアメリカではバイオ同様に映画化もされ興行収入も上々。続編も制作されているらしい。

そのようにゲーム以外のコンテンツも抱き込みホラーゲームの代表格にまで成長したシリーズだが、元々はスティーブン・キングの小説をゲーム化するプロジェクトが諸々の事情で断念せざるを得なくなったことが関係しており、ビッグプランの頓挫により『サイレントヒル』が生まれるきっかけになったのだからわからないものだ。ちなみにシリーズ6作目の『サイレントヒル ホームカミング』が突然日本国内で発売中止措置が取られる事態も起こっている。これは致命的なバグがあるとか、残酷描写の問題といわれているが、はっきりした理由は明かされておらず、コナミは日本市場にそぐわない商品であるためというコメントに留めている。いずれにせよ、本作の誕生秘話を含めて大手の出すコンシューマーゲームにしてはよくアクシデントに見舞われる作品である。

とても静かで暗い街…



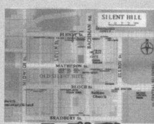
外は霧に覆われ異常に静まりかえっている



建物の中は暗く視界が奪われる

音のない静けさというのも心理的恐怖を植え付ける。暗闇の中ではライトを使うことが可能だが、それでも視界は悪く何時なにが出てくるのかわからない不安がプレイヤーを襲う。

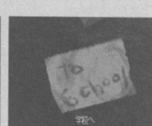
マップについて



マップ上では一見クリアな道も…



道路が寸断され通行不可能な箇所がある



ヒントを拾うとマップにマークされる

方向感覚が狂いやすいこのゲームでマップはまさに命綱。ただし、マップを見ながら進んでも写真のように通れない場所が複数存在する。

DATA サイレントヒル

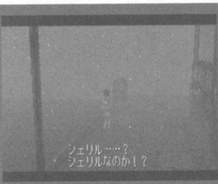
発売日		メーカー	
PS	1999年3月4日	PS	コナミ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

PS3でプレイするとザコを倒した際に不快なブザー音が鳴る場合がある（アイテムのラジオノイズとは別）。

UFOエンディングはシリーズの名物に

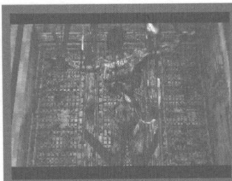


主人公ハリー・メイソンは突然失踪した娘のシェリルを追ってサイレントヒルに迷い込む。そこでシェリルに似た女の子の姿を発見するが…

当たり前のこととはいえ、ホラーゲームは如何にして恐怖を演出するか。良作と賞賛されるにはそこに懸かっているといっていいだろう。

その点、『サイレントヒル』は良くできている。例えば病院でエレベーターに乗る1シーン。最初は階数のボタンが3Fまでしかなかったのに、次に乗った時はあるはずのない4Fが存在している…といったように、さりげない部分にまでプレイヤーを恐怖させる工夫が凝らされているのである。

他にも表と裏の2面世界やカルト教団など、特徴的な設定がサイレントヒルの面白さを引き立てているが、マルチエンディングというのも見どころだ。エンディングは全部で5種類あり、分岐ポイントにおけるプレイヤーの行動により、GOOD、GOOD+、BAD、BAD+が決まる。具体的にはあるイベントを見ているか、またある人物を助けているかが分岐ポイントだ。それぞれがどういった結末を迎えるのかぜひ確かめて欲しい。なお、GOODorBADの分岐によってラスボスの形態と体力も変化する。



サイレントヒルの表と裏

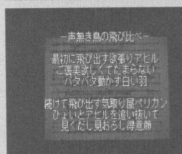
表の世界も異常だが、時折飛ばされる裏世界は血と錆に塗れており、異常を通り越している。

そしてもう1種類の特殊なエンディング。通称UFOエンディングと呼ばれるものだが、これはGOOD+エンディングを見ていることが条件で、そのクリアデータで次の周回を始めるとチャネリングストーンという特殊なアイテムを入手することができ、それを複数の場所で使用すると…。これまでの展開を無に帰す驚愕の結末が待っている。

仕掛けを解く



知恵を絞ってギミックを攻略



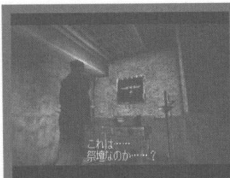
ヒントは難解であるケースが多い

謎解き要素の難易度は高めであり、隅々まで調べ尽くす気力がないとなかなか正解まで辿り着けない。



ハリーの行動も怖い

ハンマーで人型クリーチャーを滅多打ち。職業はライターと文系だがやる時は殺る男である。



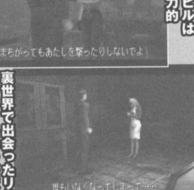
教団の存在

シリーズを通してストーリーに関係してくるカルト教団の存在が恐怖心を増幅させる。

人間との遭遇が束の間の安息を



警察官のシビルはハリーに協力的



裏世界で出会ったリサだがどこか様子が変…

異様な雰囲気の街で遭遇するのは気味が悪いクリーチャー。そんな状況下で人間を発見できたらどれだけ嬉しいか。しかもシビルは銃まで渡してくれる気前の良さ。

異形のクリーチャー

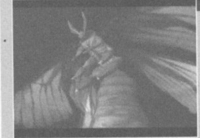
ザコタイプ



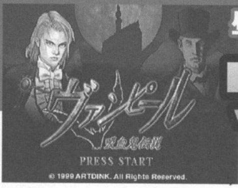


ボスタイプ





ハリーに襲いかかるクリーチャーは娘によく似た少女、アレッサの感情が具現化したもの。動物、虫、人型と様々なタイプがおり、当然ボスクリーチャーも出てくる。



昼夜2種類のゲーム性を持つリアルタイムSLG

ヴァンピール 吸血鬼伝説

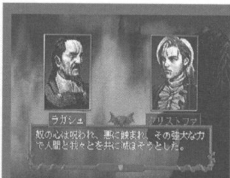
住人をストーキング



朝から家の前で住人を張り込み → 住人の行き先をひたすらに尾行する → 住人の職場を突き止めることに成功

住人との好感度を上げる会話は特定の場所でしか成立しない仕組で、その多くは住人の職場となっている。職場を突き止めるためには住人の後を追うストーキングが有効だ。

イケメンヴァンパイアは街の住人にモテモテ



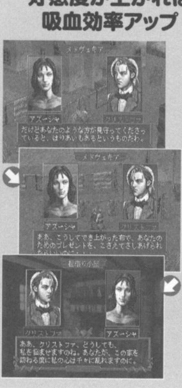
本作の主人公はヴァンパイアであるクリストファ。ゲームの目的は邪悪なヴァンパイアであるデュランを封印することである。

常に他のメーカーとは一味違う独創的なSLGを生み出し続けているメーカー「アートディンク」。本作はその中でも特に変わったゲーム性を持つ作品で、吸血鬼が主人公となっている。ゲームの目的は邪悪なヴァンパイアであるデュランを封印するために、敵よりも多くの力を集めることである。主人公が吸血鬼である故に力とは血であり、要するに敵よりも先に一定量の血を集めればステージクリアになるのである。

主人公によって一定以上の吸血をされた住人はノスフェラトゥ化し、主人公の下僕となる。このノスフェラトゥ化による勢力拡大はゲームクリアのために必須の作業であり、いったん敵の勢力拡大を許すと巻き返すことが非常に難しくなってしまう。そのためには敵に先手を打って、効率よく吸血しなければならない。しかし、主人公が一晩で吸血出来る回数は決まっているため、なるべく1回の吸血の効果を上げたいところだ。

そこで重要になるのが、住人との好感度が上がれば吸血効率が上がる、というルールである。そのため、主人公はなるべく多くの住人と仲良くし、好感度を上げていかなければならない。街の住人と仲良しの吸血鬼というのも、何だかおかしな話であるがゲームのルール上仕方がない。いつの世でも人とのコミュニケーションは何にも増して大切なのだ。

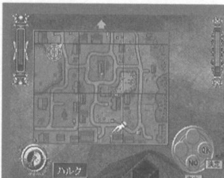
好感度が上がれば吸血効率アップ



主人公は住人とコミュニケーションをとることで好感度を上げていくことが出来る。好感度が低いままでは吸血の効果も低いので会話は重要だ。



主人公は某ハリウッド俳優に似ているためか、女性キャラにモテモテである。結局は顔かよ、という言葉は胸の奥にしまってゲームを続けよう。



マップは昼夜関係なく常に表示することが出来る。建物の位置を知る以外に、ヴァンパイアハンターや敵の位置も表示されるため上手く活用したい。

DATA ヴァンピール 吸血鬼伝説

発売日		メーカー	
PS	1999年3月4日	PS	アートディンク
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

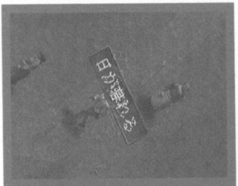
アートディンク発売のゲームのほとんどが配信されており、本作も例外ではない。

血を吸う以外は ヴァンパイアはいい人

吸血による ノスフェラトゥ化



吸血によって画面下のメーターがいっぱいになれば、そのキャラはノスフェラトゥ化し主人公の配下となる。



本作は昼と夜とでゲーム性が異なる。人間の姿をした昼の情報収集と会話、ヴァンパイアの姿をした夜の吸血を使い分けよう。

本作は時間がリアルタイムで進行するが、1日のうち昼と夜で大きくゲーム性が異なる。昼間の主人公は完全に人間の姿をし、吸血鬼であるのに日光が全く無害である。そのため、昼間は人間として街を自由に動き回り、住人とのコミュニケーションをとることが出来るのだ。その方法は住人との会話であるのだが、本作の住人とは決まった場所での会話でしか好感度を上げることが出来ない。その多くは住人の仕事場であるため、主人公は住人の後をつけて仕事場を探すことになる。また、逆に仕事場のみを知っていても住居がわからなければ夜の吸血時にどこにいけばいいのかが分からない。こうして主人公の昼間は、街の住人の情報を調べることと、会話に費やされる。

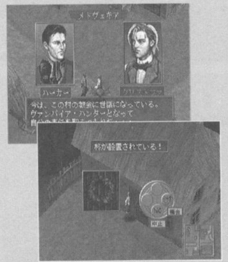
やがて日が暮れて夜になれば主人公は吸血鬼に変身し、その本領を発揮することになる。昼間好感度を上げた住人の家を訪れ、思う存分吸血してあげよう。余裕があれば配下のノスフェラトゥに命令を出したり、敵を攻撃して妨害するのもいいだろう。ただし、昼間は無害なヴァンパイアハンターも夜になると主人公に攻撃を加えてくる。油断してやられることがないように注意しよう。また、ニンニクや柊のトラップは昼のうちに排除しておかないと、ダメージを受けてしまう。何だかヴァンパイアの姿をしている時の方が弱くなっている気がしてくる。

これらの繰り返しによって血液を一定以上集めればステージクリア。計3つのステージをクリアすればゲームクリアとなる。また、ゲームクリア後は敵であったデュランを主人公にしてプレイすることが可能だ。

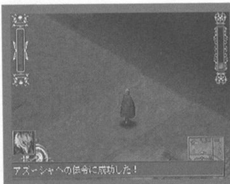


女性のノスフェラトゥは生産型、男性のノスフェラトゥは戦闘型に分類される。生産型は安定した活躍が見込めるので序盤は優先したい。

ヴァンパイアハンターによる妨害

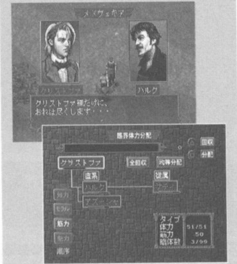


街にはヴァンパイアハンターがいて、様々な妨害活動を行っている。建物には柊やニンニクなどが設置され、夜間に出会えば直接攻撃を仕掛けられる。

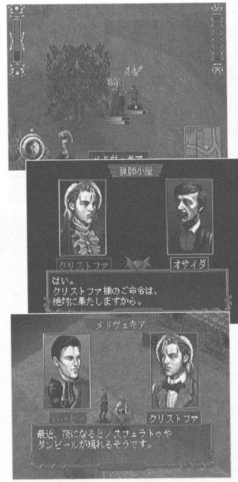


直系の配下にはコウモリや狼を使って伝令することも出来る。また、主人公自身がそれらに変身することも可能だが、あまり役に立たない。

直系&従属ノスフェラトゥ



主人公に直接吸血されたノスフェラトゥを直系と呼び、プレイヤーは命令を下すことが出来る。従属は直系の吸血でノスフェラトゥ化した存在で命令することは出来ない。





東映動画の魔女っ子7人が集結

魔女っ子大作戦
Little witching mischiefs

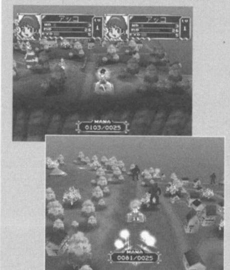
PS
DC
64

お年を召した魔女っ子が頑張っちゃうSLG

それにしても酔狂なタイトルである。しかも魔女っ子と名乗りながら、ミンキーモモやクリィミーマミのような、大人のお友達も大好きな魔女っ子は1人もいないという非常に硬派な内容だ。一体誰がターゲットなのかサッパリ分からないこの『魔女っ子大作戦』。元々はアメリカの「The Unholy War」というシミュレーションRPGであり、日本版発売にあたり、キャラクターと世界観を一新。要するに魔女っ子を寄せ集めれば金になるんじゃないだろうか…といった安易な考えで差し替えられたものと推測される。かといって、この戦略が間違っているわけではなく、元のゲームをそのまま発売していたら、超マイナーなゲームで終わっていたはず。日本人の洋ゲーに対するアレルギーは、今よりも遥かに酷い時代だったのだ。

元のゲームの完成度がそれなりに高いので、魔女っ子だらけのとち狂ったシミュレーションRPGといえど、結構真剣にのめり込めてしまうのが何とも悲しい。初心者向けの難易度なので、マニアには多少物足りないと思われるが、差し替えられたストーリーは案外面白く、ネタで購入したつもりが、意外と楽しみながらエンディングを迎えたという人も多いのではないだろうか。バンダイのキャラモノという時点でトラップを想像してしまいがちだが、ごくごく稀にこういった当たりのゲームがあるから困ったものである。

マナポイントでマナの補給



マップ上のキラキラと光るマナポイントに移動すると、ターンごとにマナを解放（獲得）できる仕組み。解放を繰り返すうちにマナポイントの色が変わり、最終的には消滅する。

イベントのミニゲーム



EVENTと書かれた部分にキャラを移動させるとミニゲームが発生。カラスを倒せだとか岩を壊せだとか魔女っ子にそぐわないものばかりだが、成功すると経験値を獲得できる。

アクションバトル



マップ上の敵と接触し バトルに突入

バトル中は アクションで敵を倒す

アクションといっても本格的なものではなく、基本は連打＆避けゲー。△ボタンで近接攻撃、×でジャンプ、□が魔法。○ボタンの特殊攻撃に関しては使えないキャラもいる。



アッコの友達、春日野すみれが襲われるシーン。この時点で奇ゲー臭が漂ってくるのだが、ゲーム自体はよくできている。



ユニットはステージ開始時に配置可能だが、指揮官コマンドからゲーム中にも追加できる。ただしマナを使用するので慎重に。

DATA 魔女っ子大作戦

発売日		メーカー	
PS	1999年2月4日	PS	バンダイ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

ややマイナーなゲームながらキャラはかなり豪華で、懐かしさを感じる人も多いはず。

飛行系ユニット強し！ アッコよりサリーに期待

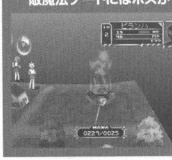
各ステージの目的は、敵魔法ゲートのボスを倒すこと。逆に自軍の指揮官であるリーリオが戦闘不能になるとゲームオーバーとなる。開始時はまず味方ユニットを配置することから始まるのだが、ゲーム中もリーリオのユニットコマンドから1ターンに1人だけ配置することが可能となっている。

ただし、ユニット配置には「マナ」が必要であり、マップ中のマナポイントにキャラを待機させることでターンごとにマナを獲得（占領のようなもの）。全てのマナを回収すると、大体3～4回でそのマナポイントは消滅するので（マナポイントの色で確認できる）、とりあえず回収が終わるまでは待機させておくといい。ちなみにマナの獲得量はランダムとなっている模様で、次のマップへ持ち越すこともできる。従って、むやみにマナを使うのはやめておこう。

さて、本作は戦闘シーンがアクションとなっており、これがなかなか手ごわい。というかユニットによる性能差が激しく、特に役立つのは魔法使いサリーをはじめとする飛行系ユニットである。筆者のプレイでは“サリー無双”といっても過言ではないほど、一騎当千の活躍を見せてくれた。なお、本作では敵のレベルより上か下かで経験値の獲得量に差が生じるので、低レベルの敵に関しては、こちらも低レベルのキャラで止めを刺すようにしていくと効率よくユニットのレベルを上げていくことができるだろう。

その他、イベントも大いに活用したい。イベントには様々な種類があり、そのどれもが魔女っ子の雰囲気にそぐわないものとなっているが、成功するとレベルに関係なく等しく多数の経験値を貰えるので、特にレベルが高くなりすぎたユニットを積極的に参加させたい。

敵魔法ゲートにはボスが



敵魔法ゲートのボスを倒せばステージクリア。ボスだけあってなかなかの強敵だ。



レベルが上がると各種パラメーターが上昇する。写真は魔女っ子なのにパンチ力が強化されたアッコ。グーで殴る魔女っ子なんか見たくない。



NPCが戦闘する場合はオートバトルとなり操作は一切できない。果敢に敵に挑み、なおかつあっさりと負けることも多いのが困る。

NPCが仲間になる



ストーリーを進めると仲間が増えることも。ただし操作できるのは次のマップからとなる。

7人の魔女っ子

魔法使いサリー



放送期間:1966年12月5日～1968年12月30日

人間界に憧れ、魔法の国からやってきた王女様。人間界では夢野サリーと名乗り小学校に通う。

ひみつのアッコちゃん



放送期間:1969年1月6日～1970年10月26日

鏡を大切にしたお礼にと鏡の精から、何にでも変身できる魔法のコンパクトを貰う。

魔法使いチャッピー



放送期間:1972年4月3日～1972年12月25日

魔法の国の窮屈さに嫌気がさし、弟と一緒に家出。魔法のバトンで不思議な力を使う。

キューティーハニー



放送期間:1973年10月13日～1974年3月30日

如月博士によって作られたアンドロイドの少女。掛け声はおなじみの「ハニーフラッシュ！」。

魔女っ子メグちゃん



放送期間:1974年4月1日～1975年9月29日

魔界の次期女王候補。そのテストのために、ライバルのノンと共に人間界に送られた。

花の子ルンルン



放送期間:1979年2月9日～1980年2月8日

12歳の誕生日にフラワーヌ星のヌーボとキャトーに出会い、「7色の花」を探す旅に出る。

魔法少女ララベル



放送期間:1980年2月15日～1981年2月27日

魔法の国の半人前の魔女。立花夫妻の養女として人間社会のルールを学び成長していく。





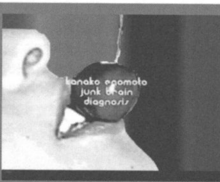


PS
DC
64



現役アイドルが認知症を診断!?
榎本加奈子のボケ診断ゲーム

万人向けではないものの ファンには最高の作品



オープニングムービーの1コマ。これだけ見るとセクシーな雰囲気だが、ゲーム内容との関連性は一切ないので注意しておこう。

現在ではほとんど見掛けることのなくなってきた著名人の名前を冠したゲーム。バブル崩壊を境にして急激に減少した著名人ゲームだが、本作の発売はその時期と比べても遅く、かなりレアなケースの作品といえるだろう。

なお、タイトルは「榎本加奈子のボケ診断ゲーム」だが、内容はタイトルと少し異なっている。実際に榎本加奈子さん（以下：敬称略）がボケの進行度等を診断するわけではなく、プレイヤーが挑戦したミニゲームの結果によって、榎本加奈子がコメントするというゲーム。つまり、ミニゲームで良い結果を残す＝ボケていない＝榎本加奈子から良いコメントが聞ける、という内容だと思っておけばOKだ。



各ゲームの成功、失敗回数等に応じて榎本加奈子が登場。成功の場合は音声付きで褒められるが、失敗だと応援or軽くなじられる。

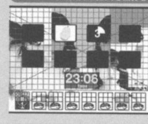
ミニゲームは反射神経や持久力など5種類用意されており、クリアすると難度レベルが上昇。3レベルクリアすると実写の榎本加奈子が登場し、大袈裟に褒めてくれる。逆に同一レベルを何回も失敗すると、こちらも実写が出現し「もしかして音痴？」といった、ちょっと小馬鹿にしたようなコメントを聞くことができる。

当然ながら、それ以外の場面でも榎本加奈子は実写・音声で頻繁に登場するため、ファンにはうれしいゲームといえる上に、ミニゲームが非常にシンプルで1回が短いため、気軽に楽しめることは間違いない。ただし、ゲーム映像等の質に関しては、時代背景を考慮しても良質とは言い難く、榎本加奈子ファン以外からも広く受け入れられる要素は残念ながら少ないだろう。

また、ミニゲームを満載した作品は他にも存在するので、ミニゲーム目的で本作をプレイする必要性も低め。榎本加奈子の大ファンにとってのみ、触れる価値のある作品である。

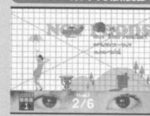
5種類の診断項目

突発性低判断力診断



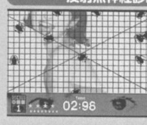
表示された絵柄と音声が合っているかどうかを時間内に回答するゲーム。○か×の2択なので簡単だ。

集中力散漫診断



落ちてくる絵柄の中から、指定されたモノだけを拾うという内容。余計なモノを拾うと減点となる。

反射無神経診断



ゴキブリを叩いて制限時間までエサを守りきればクリア。回数制限のある広範囲攻撃をうまく使おう。

鈍音感診断



リズムに合わせてボタンを押すだけ。ただし、判定がシビアなためリズム感が悪いと難しいゲームだ。

慢性持久力不足診断


簡単だが非常に疲れる障害物レース。進むためにボタンを連打するので持久力診断というわけだ。



1人でプレイする場合、ルーレットにてゲームが決定される。なお、それまでの達成レベルの低いゲームが優先的に選択される模様だ。

DATA 榎本加奈子のボケ診断ゲーム

発売日		メーカー	
PS	1999年3月25日	PS	オラシオン
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

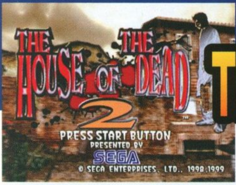
★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 4800円

ゲームアーカイブス 未配信

格安で購入可能なため、ネタとしてやってみるのもいいかもしれない。



映像の美しさと難易度が大幅パワーアップ

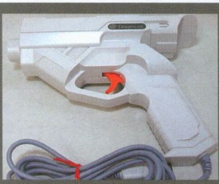
THE HOUSE OF THE DEAD 2

4種類のゲームモード



オリジナルモードは様々なアイテムが出現し使用することが可能。トレーニングモードはミッションクリア型で、ボスモードはその名の通りボス戦のみを楽しめる。

難易度は上がったが楽しみも増えた

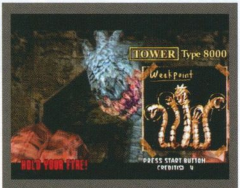


ドリームキャスト・ガン対応ゲームだが、残念ながら液晶テレビではガンを認識しない。慣れればパッドでのプレイでも何とかなるが…。

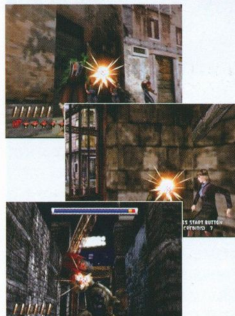
本作は25ページで紹介している『THE HOUSE OF THE DEAD』の続編であり、同様にオリジナルはアーケードで稼働していたガンシューティングである。また、本作は数少ないドリームキャスト・ガン対応ソフト（本作の他の対応ソフトは3本、その内2本は『デスクリムゾン』シリーズ）であり、プレイ環境さえ整っていればその性能を思う存分発揮することが出来る。とは言え、ブラウン管が廃れた今ではパッドでのプレイが主流になるのだが、これに関しても操作性は良好である。

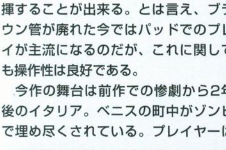
今作の舞台は前作での惨劇から2年後のイタリア。ベニスの町中がゾンビで埋め尽くされている。プレイヤーは事件を調査するために派遣されたエージェントであり、真相を知るために町の中心部へと突入する。主人公の武器はハンドガン。一応残弾数は無限であるが一定数を撃つたびにリロードが必要である。人型のゾンビのみならず異形のクリーチャーが数多く登場する本作では何とも頼りない武器だが、どんな強大なボス敵も弱点を的確に狙えば倒すことが出来る。

また、本作ではアーケードからの移植版以外に、オリジナルモード・トレーニングモード・ボスモードを収録。オリジナルモードではハンドガンの他にショットガンやマシンガンなどの強力な武器を使用可能。装填数を増やすアイテムもある。こういった攻略に大切なアイテムのほか、『ダイナマイト刑事』の着ぐるみや、弾が『ゲットバス』のルアーになるなどのお遊びアイテムも存在。プレイヤーを楽しませてくれる。



ステージの最後に待ち受けるボスはかなりの強敵。弱点を正確に攻撃しないと、ほとんどダメージを与えることが出来ない。





民間人を助ければルートが変化したりライフが回復したりする。間違って撃ってしまった場合はライフ−1のペナルティがある。

DATA THE HOUSE OF THE DEAD 2 ★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年3月25日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

WiiやXbox、Winにも移植されているが格安で入手可能なDC版も捨てがたい。



大幅に進化したシステムが魅力のシリーズ8作目

サガフロンティア2

ギュス様とタイクーンウィル

よりにもよって…



ギュスターヴ12世の期待を一身に背負い誕生したギュスターヴ13世。だが、彼は術不能者なのであった。

ヒストリーチョイス

ギュスターヴ編 / **ウィル・ナイツ編**



2人の主人公のストーリーを平行して進めていく







ギュスターヴは術を一切扱えない。その代わり術の力を遮断してしまう鋼などで出来た武器や防具を気兼ねなく装備できるのだ。



ウィル自身、ゲーム開始時はあまり強くはないが、術士としての能力は高いので中盤以降は術攻撃の威力が大幅にアップする。

前作『サガフロンティア』が発売されてからおよそ2年後に発売された『サガフロンティア2』。2人の主人公を中心にストーリーが進行していく「ヒストリーチョイス」というイベント選択システムの採用で、プレイヤーがある程度任意の順番でシナリオを進めていく事が可能。なかには丸々放棄しても構わないシナリオもある。また、全世界図表示時にメッセージ画面左右にある丸いマークにカーソルを合わせるとそれまでに体験してきたイベントの年表が見られるので、ストーリーの流れが分からなくなった時などに読むとそれまでの歴史を振り返られる。

『サガフロ2』の世界では、万物に宿るパワーの源である「アニマ」という力を操って人々は術を扱う。術が使えて当たり前といったこの世界で、全く術が使えない「術不能者」として生まれたフィニー王ギュスターヴ12世の嫡男ギュスターヴ13世。術が使えないということで国を母親と共に追放されてしまい、荒んだ少年時代をおくることになる。しかし、「鍛冶」という技術の存在を知ったギュスターヴは剣を自作し、剣に生きる覚悟を決めた。

そして、もう1人の主人公ウィルことウィリアム・ナイツ。彼は身につけることで6種類ある術のそれぞれの力を効果的に引き出せる「クヴェル」を掘る駆け出しディガー（発掘作業員）である。ウィル編は息子のリチャード、孫のヴァージニアの3世代に渡って繰り広げられるストーリー展開で、父親の死因に関係がある卵形のクヴェル「エッグ」を追うストーリーとなる。



父がギュスターヴと母を国から追放したため、当時まだ幼かった弟たちは母親と生き別れの原因となった兄のことを恨んでいた。



数々の苦難がギュスターヴを待ち受ける。彼だけではなく彼の身内もまた不幸な事件に巻き込まれてしまうのであった。



幼くして故郷を追われたギュスターヴ13世。長い年月を経て帰郷を果たすのだが、その頃には国も彼もどのように変わっているのであろうか。

DATA サガフロンティア2

発売日		メーカー	
PS	1999年4月1日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

出回った数も多いため格安で入手が可能。配信を利用するのもいいだろう。

力を合わせてもよし サシで勝負もよし

ウィル旅立ちの朝



両親を亡くしたウィルは叔母夫婦に育てられた。15歳になった彼は亡き父と同じ職業に就く。

3種類の戦闘システム

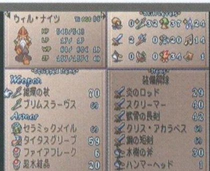
パーティバトル	デュエル	コンバット
		

通常はパーティーバトルに移行するが、デュエルバトルを選択出来る場面もある。コンバットは特殊な戦闘で、ギュスターヴ編終盤でプレイ出来る「サウスマウンドトップの戦い」はかなりの難所。

『サガフロ2』の戦闘は大きく分けて3パターン存在する。まず、1つ目が通常の「パーティーバトル」。RPGではお馴染みの戦闘スタイルで、最大4人のパーティーメンバーのコマンドをそれぞれ入力し実行する。時にはキャラ達の技や術などが絡んで連携攻撃に発展する事もあり、大ダメージを与えられるチャンスとなる。また、連携攻撃はプレイヤーノートに記録されるので逐一チェック可能。また、戦闘中にキャラの頭上に突如電球マークが出現し、新たな技を閃く事もある。

次に、サガシリーズでは初となる戦闘スタイルが「デュエルバトル」で、平たく言うと敵1体とプレイヤー任意のパーティーキャラ1人とのサシでの勝負モードである。イベントなどで強制的にデュエルバトルに移行する事もあるが、大抵の場合プレイヤーが戦闘開始時にパーティーバトルかデュエルバトルを選ぶ事が出来る。「斬る」「構える」などのアクションコマンドを4回入力し、実行する。行動が上手く連携すればその時点でまだ未習得の技や術を生み出す事も出来る。経験をある程度積んだ中盤以降はこのデュエルバトルでどんどん新しい技を習得出来るので積極的に使っていきたい。ただ、デメリットもある。デュエルに参加したキャラしか成長出来ず、またキャラが戦闘に負けるとゲームオーバーになってしまうので注意したい。

そして、3つ目の戦闘スタイルが「コンバット」である。これは、SLGに近い作りで、予め決められた勝利条件を満たせば勝ちとなる。様々なスタイルでプレイ出来るのも本作の魅力である。



御年86歳のウィルじいちゃん。若い者には負けてられんと杖片手に大ハッスル。孫娘・ジニーと共に強敵に果敢に挑むのであった。



最終局面に差し掛かると厳しい戦いの連続になる。ここで負けない様にしっかりとキャラを育てておこう。

選択肢によって キャラの運命が変化



彼女はウィルの妻になる予定なのだが…



選択肢によっては死亡してしまう

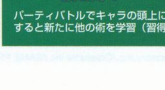
時にはこんな事態も。敵一味の偵察要員にコーデリアを選んでしまうととんでもない事になってしまう…？　選択次第によっては思いもよらぬ結果を招く事も時にはある。

技と術の連携

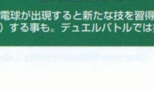


パーティメンバーの行動が上手く絡むと連携技に発展。出来れば4人絡みの連携技を繰り出したいところである。連携技になりやすい技や術を把握しておこう。

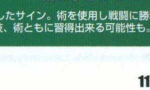
技・術の習得



電球マークが出現すれば技を閃く



コマンドの組み合わせで技を合成する



戦闘終了後に術を学習する

パーティバトルでキャラの頭上に電球が出現すると新たな技を習得したサイン。術を使用し戦闘に勝利すると新たに他の術を学習（習得）する事も。デュエルバトルでは技、術ともに習得出来る可能性も。



殺伐とした雰囲気を出さないのが任天堂流

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

最強を決める究極のドリームマッチが実現



任天堂作品の人気キャラ同士が戦うという仰天の発想にファンは歓喜し、日本と北米で約500万本以上を売り上げた。

乱闘の舞台は9つ


ピーチ城上空


コンゴジャングル


ハイラル城


惑星ゼーベス


ヨッシーアイランド


プププランド


セクターZ


ヤマブキシティ


いにしえの王国 (VSモードのみ)

ステージは登場キャラクターにちなんだものになっている。それぞれの特徴を考慮してどうやったら相手を追い込めるか思案を巡らせよう。

近作ではメーカーの垣根を越えて、ソニックやメタルギアのスネークまで登場する任天堂の人気対戦型アクションゲームの元祖が本作『ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ』である。

従来の対戦型格闘ゲームのようにフラットな場所で戦うのではなく、段差や障害物のあるステージで相手を場外へ飛ばすというルールを採用している。平たくいえばファミコン時代のアクションゲームによくあった2P対戦における殺し合いの延長的なノリであるが、3Dスティックと各種ボタンを組み合わせたコマンド技は多岐に渡り、それらを駆使してダメージを蓄積させ、最終的に相手をステージ外へノックアウトするゲーム性は、シンプルながらも奥の深いものになっている。

ゲームモードは2種類で、1PとVSモードに分かれており、友人と対戦する場合は人数分のコントローラーがあればVSモードで最大4人まで同時に遊べる。デフォルトはバトルロイヤル形式だが、設定を変更すればタッグマッチや1対3の変則マッチも行える。また、対戦では制限時間内でポイントを争う方式かストックが尽きると負けとなる方式がある他、ハンデなども細かく設定できるので力量差のあるプレイヤーとも白熱したバトルを楽しめる。

ステージについてはゲームに登場するキャラクターにちなんだものが9タイプ用意されており、その内のひとつ、いにしえの王国は1Pモードでデフォルトキャラ8人（隠れキャラ以外）を使ってクリアし、VSモードで8ステージをプレイすると出現。それなりに時間はかかるが、1Pモードは難易度調整が可能なのでそれほど苦労しないだろう。



相手を落とせば勝ち

ライフゲージを削り合う対戦格闘と異なり、ステージから敵をはじき出せば勝ちとなる。

DATA ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ ★

発売日		メーカー	
PS	1999年4月1日	PS	任天堂
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

Wiiを所持していればバーチャルコンソールでのダウンロードプレイも可能。

修行を兼ねて 1Pモードでスマッシュ!

使用キャラについてはドンキーコングのようなパワー型がいいと思う人もいれば、ピカチュウやフォックスのように攻撃力は弱めだが動きが機敏なタイプが好みという風に、扱いやすさの感覚は個人で違う。色々試してみて自分に合ったキャラを見つけていけばいいが、ゲーム開始時（新規プレイまたはセーブデータクリア時）に選択できるのは8人。ルイージ・ネス・Cファルコン・プリンは隠れキャラとして伏せられており、4人のキャラを使用可能にするには1Pモードでのやり込みが不可欠となる。

ネス以外の3人は腕に自信がなくても難易度を下げれば問題なくいけると思うが、ネスは難易度ノーマル以上、ストック3人以下、ノーコンティニュークリアの条件を満たすか、60万点以上のスコアを出さなくてはならないので、ある程度テクを磨かないとコンプリートを実現するのは難しいだろう。なお、隠れキャラは出現条件を満たした際にチャレンジマッチで勝負を挑んでくる。そこで負けてしまうとせっかくの苦労が水の泡となるので慎重に戦おう。



1Pモードでは特殊な敵が出現
ジャイアントドンキーコングやメタルマリオはVSモードで使用できない。







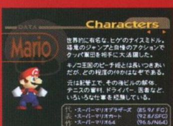
お助けアイテム20種類



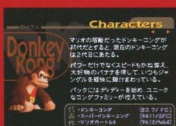
木箱などのキャリアー系は壊すと中から別のアイテムが出現

- 木箱
- たる
- カプセル
- ラッキーのたまご
- マキシムトマト
- ハートのうつわ
- スター
- ビームソード
- ホームランバット
- はりせん
- スターロッド
- レイガン
- ファイアフラワー
- ハンマー
- モーションセンサー爆弾
- ボム兵
- バンパー
- ミドリのこうら
- アカのこうら
- モンスターボール

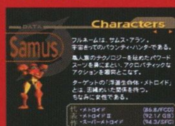
12名のオールスター



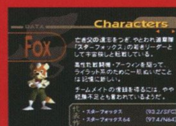
マリオ



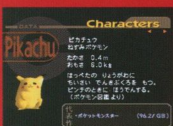
ドンキーコング



サムス・アラン



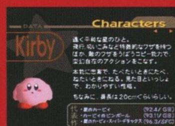
フォックス・マクラウド



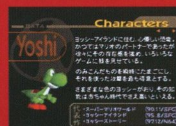
ピカチュウ



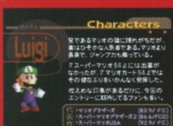
リンク



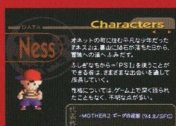
カービィ



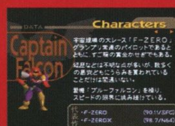
ヨッシー



ルイージ



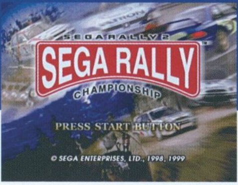
ネス



キャプテン・ファルコン



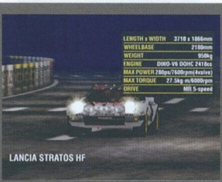
プリン



泥と砂埃にまみれた漢のレースゲーム

セガラリー2

ラリーレースゲームの決定版



カープロフィールモードでは古谷徹氏の音声で各車が紹介される。ラリーファンならずとも必見のモードである。



車のセッティングが可能

かなり細かい部分までセッティングが可能だが、車に詳しくない人には付いてこられない領域だ。



視点変更も可能

ドライバー視点と後方視点が選べる。迫力をとるか見やすさをとるかはお好みで。

1998年末に発売されたドリームキャスト。本作は『バーチャファイター3tb』『神機世界エヴォリューション』に続き、セガから発売された3本目のDC用ソフトであり、AC版『セガラリー2』の移植作である。前作である『セガラリー』はラリーレースのゲームとしては異色とも言えるほどのヒットを飛ばし、SSへの移植版も好評であった。つまり、本作は名作としての下地が既に出来上がっており、後は移植さえ上手くいけば作品として保証されているようなものであった。

実際に本作はレースゲームとしてトップクラスの完成度を誇っており、ドリームキャストのハードとしての実力を見せつけるにも充分であった。ゲームモードも豊富で、AC版の移植である「アーケード」。10年の期間を通し様々なコースを転戦していく「10イヤーチャンピオンシップ」。好きなコースを選びひたすらタイムを競う「タイムアタック」。画面を上下2分割し友達との対戦が可能な「2プレイヤー対戦」。通信機能を利用した2人〜4人の対戦が可能（現在はサービス停止）な「ネットワーク対戦」。音声付きの車紹介「カープロフィール」と多岐にわたった楽しみ方が可能である。

また、前作に比べて使用可能な車種も大幅に増え、8メーカー21車種が登場。ラリーファンならずとも唸ってしまう名車が勢揃いしている。そして、各マシンは細かいセッティングも可能で、そちらの方に一家言持っている人も充分楽しめる。ドリフトが3度の飯よりも好きという人は、ドリームキャスト本体ごと購入しても後悔しないであろう。



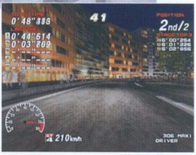
自車は21種類から選択可能

デフォルトの8種類に13種類の隠し車種が加わっている。どの車も細部にわたって再現されており、カーマニアも納得である。



レーシングコースを走るゲームと異なり、ラリー故に車はかなりスリップする。慣れるまでは制御しきれないこともある。





DATA セガラリー2

	発売日		メーカー
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年1月28日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

Win版も発売されているため、DC本体を持っていない人はそちらを購入するのもいいだろう。

1999 5-8 May August



PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64



世代交代を前提とした子孫育成RPG

俺の屍を越えてゆけ

打倒朱点童子を目指して戦い続ける一族の物語

短命の呪いと種絶の呪い



キャラの寿命は最長でも2年



神々と交わり子孫を残す

主人公の一族には呪いがかけられている。文字通りの内容である短命の呪いと、人間との間に子孫を残せなくなる種絶の呪い。この呪いが、本作の独特な雰囲気を作り出している。

本作は奇抜と表現できるほど強いオリジナリティを備えたRPGで、タイトルからすでに独特。しかし、そのタイトルにこそゲームのシステムや物語の特徴が強く現れているので、まずはストーリーから紹介していこう。

京の都を荒らす鬼と戦うため、帝は勇士を集める。その中の源太とお輪という夫婦が鬼の首魁である朱点童子を



戦闘画面はオーソドックスなサイドビューのコマンド選択方式。MPにあたる技のポイントを使用してキャラ固有の術を使用できる。

モードでプレイ時間が変化



スタート時に難易度を選択可能。戦闘で得られる経験値や金の増減によって難易度に差が設けられている。

追い詰めるが、計略により敗れてしまう。しかも、追い詰められたことに怒りを覚えた朱点童子は、夫婦の幼子に「短命の呪い」と「種絶の呪い」という2つの呪いをかける。

呪いにより幼子（主人公）の未来は絶たれたように思われたが、その状況を見ていた神々が手を差し伸べる。人間との間に子孫を残せなくなった主人公のために、神々との間に子を残せるように計らったのである。

神々の協力により未来へ一縷の望みを手にした主人公は、一族による朱点童子打倒を目指し鬼と戦い始める。

ここまでが本作のストーリーであるが、特徴的なのは呪いだろう。「種絶の呪い」についてはストーリー紹介の時点で簡単に説明したが、ゲームにオリジナリティを与えている最大の要因は「短命の呪い」である。これは寿命が最長でも2年になるというもので、時間の概



戦闘開始時にルーレットが回転。絵柄が揃うことで経験値アップや、アイテム名が表示された場合には戦利品としてそのアイテムを得られる。

念がある本作では実際の時間にして数時間で一族の人間が死に至る。つまり、主人公である最初の一族の長も含め、一族の者は次々と死を迎えるということ。だが、その能力は子孫に受け継がせることができるため「自らの死を乗り越えて成長し、朱点童子を倒せ」という意味がタイトルに含まれているのである。なお、一定の制限はあるものの子孫を続々と産み続けることが可能だが、子孫を残せず一族の血が絶えるとゲームオーバーとなってしまうので注意が必要である。



ダンジョンでは敵と接触することで戦闘に突入する。時間に限りのあるゲームなので、先を急ぐ場合は避けて通るなどの工夫をしよう。

DATA 俺の屍を越えてゆけ

発売日		メーカー	
PS	1999年6月17日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

桝田省治氏デザインのゲームは熱狂的なファンが多いことで有名だが、本作もその例にもれず中古価格も高め。

複雑な要素を乗り越えて初めて楽しさが分かる



戦闘終了画面では、獲得経験値＝交神の儀にも使用するポイントのほか、獲得アイテム、アイテム袋の空き数など、様々な情報を確認できる。

交神の儀



奉納点＝累計獲得経験値を消費して神との間に子を設ける。必要奉納点の高い神ほど基本能力は高くなるが、属性などの相性もあるので、火属性を伸ばすために…といった考え方も重要になってくる。

基本設定に特徴が多い本作だが、戦闘については一般的なRPGとそれほど変わりはない。子孫を増やし、最大4人のパーティを組み、鬼の出没する地域へ出向き、戦う。基本はこれの繰り返しであり、レベルアップすることで魔法にあたる術を覚えたり、キャラの職業毎に覚える奥義を習得していったりするといった具合である。

ただし、戦闘は個々のキャラの能力を上げるだけのものではない。戦闘で得られる経験値を貯めることで、より能力の高い神との間に子孫を残すことができるようになるため、戦闘に出ないと成長はうまくいかない。

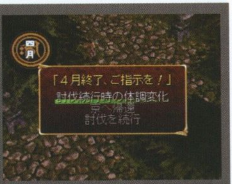
とはいえ、戦闘にばかり出ていると子孫を残すことができない。このゲームの核でもある子孫を残す行為（交神の儀）は、ゲーム内で1ヶ月の時間を要するため、2年と経たず寿命を迎えるキャラ達の1ヶ月を奪うことになるのだ。また、鬼討伐やレベルアップを目的に戦闘に出ている間もゲーム内時間は進行していくため、時間とキャラの成長バランスを考えて進めていくことが重要となってくる。

他にも、荒れ果てた京の都に投資することで復興させ、商店の品揃えを良くする。一族のキャラを指南役にして産まれたばかりのキャラを鍛えるなどの要素もあるが、投資し過ぎれば買い物に困り、指南役に指定したキャラは戦闘に出られないなど、様々な部分でプレイヤーのバランス感覚を問われる。また、先述のようにシステム面でも複雑なゲームなので、腰を据えてプレイすべきRPGといえるだろう。





一族は家計図で確認可能。クリアするまでには相当な人数になるため、キャラの命名も一苦労だが、オート命名機能も用意されている。



ダンジョン内で1ヶ月経過すると自動的に表示される画面である。よほど先に進む理由がない限り、京へ帰還を選ぶのが賢明である。



ゲーム終了画面では、オープニングテーマである「花」を聴くことができる。ただし、選択すると曲が終了するまでボタン操作は不能となる。

8種類の職業



指南書を入手することで職業が増えていく

剣士

直接攻撃ができるのは前列の一人だけという制限はあるものの、攻撃・防御に優れた安定感のある職業である。

薙刀士

薙刀のリーチを使って敵前列を一斉攻撃できる。防御力も比較的高めになっており、前列でも活躍できる。

弓使い

単体攻撃しかできないが、敵の前後列を問わず攻撃できるという利点がある。だが、防御が弱いので後列に置こう。

槍使い

アイテム「槍の指南」を入手すると選択できるようになる職業。敵の前後列を貫通攻撃できるという特徴を持つ。

拳法家

素早さが高く、それを活かした回避率の高さで前列でも活躍できる。また、連続攻撃を繰り出すこともある。

壊し屋

攻撃がうまくヒットしないこともあるが、当たった時の威力は全職業中最高。ザコなら当たれば一撃で倒せる。

大筒士

単発銃と散弾銃を装備することが可能で、散弾銃なら複数の敵を攻撃できる。唯一、防御力が低いという欠点がある。

踊り屋

選択するには「扇の指南」が必要。後列からも敵を列攻撃でき、術の威力が高いので後列での使用が多いだろう。



PS唯一の聖剣はシリーズ屈指のやり込みゲーム

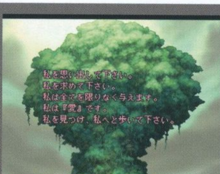
聖剣伝説 LEGEND OF MANA

ランドメイクシステム



イベント等で入手したアーティファクトをワールドマップに設置すると対応するランドに変化。ランドは町であったりダンジョンであったりする。

アーティファクトを設置し世界を構築していく



聖剣伝説といえばやはりマナがポイント。マナの女神からあることを告げられた主人公は彼女の下を目指し旅立つのだった。

スクウェアの代表作の1つに数えられる『聖剣伝説』シリーズ。元々はディスクシステム用として開発が始まったものの、結局は発売中止に。それから時が過ぎ、GB用ソフトとして発売され大ヒットを記録。その後はSFCで続編が開発されどれもまずまずのヒットと評価を得ることに成功した。

本作『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』はPSで発売された唯一の聖剣シリーズ。「マナ」を基盤とする世界観こそ踏襲しているもののシステム面はほぼ一新され、『聖剣伝説2』からおなじみのリングコマンドは廃止されている。新たに追加された要素の中で最も重要なものは、世界を構築していく「ランドメイクシステム」だろう。イベントクリアなどで稀に獲得できる「アーティファクト」と呼ばれるオブジェクトは、マップに配置することで町やダンジョンなどの「ランド」に変化する。これを繰り返すことで世界が徐々に形作られていくのだ。

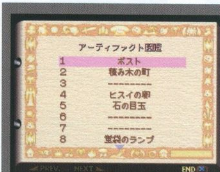
新たに出現したランドのマナは、隣接するランドのマナに影響を与え、場合によっては新しいイベント発生の引き金ともなる。とりあえず初回のプレイでは自分の好きなように配置していいが、2周目以降のやり込みプレイでは、よく考えた上で配置を行うように心がけたい。

ゲーム開始時にはプレイヤーに「ポスト」のアーティファクトが与えられ、これを設置すると「マイホーム」と呼ばれるランドが誕生する。即ちここがプレイヤーの拠点となるわけだ。





物語のキーポイントとなる女の子・真珠姫。珠魅（じゅみ）と呼ばれる種族で、核である宝玉が傷つかない限り永遠に生きることができる。



獲得したアーティファクトは自宅の図鑑で確認することができる。各種図鑑は2周目以降にも引き継がれるのでコンプリートを目指そう。

DATA 聖剣伝説 LEGEND OF MANA ★

発売日		メーカー	
PS	1999年7月15日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

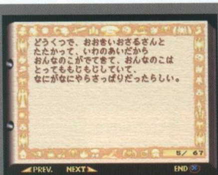
フィギュアやオルゴールといった特典付きの『聖剣伝説 レジェンド・オブ・マナミレニアムコレクション』も存在。

やり込み要素の充実により2周3周と遊ぶことが可能



数多くのクエストが存在する本作。なお、クエストには上記のような連続クエストの他に、単発モノも用意されている。

ゲームはアーティファクトの設置→ランドの誕生→クエストの発生・終了。これが基本的な流れとなっている。これを繰り返すことで最終目的に近づいていくわけだが、本作はやり込み要素が大変充実しており、クエストそっちのけでハマる人も多いと思われる。



自宅のサボテン君にクエストが終わったタイミングで報告すると日記をつけてくれる。内容は主人公から聞いただけなのでかなりあやふや。

育成要素もあり





マイホームには果樹園やペット小屋が備わっており、各種育成を楽しむことができる。なお、小屋で育てたペットは成長するとパートナーとして戦闘で活躍してくれる。

ペット育成・果樹園での収穫・武具・楽器作成・ゴーレム作成…。とにかく多数のやり込み要素が用意されており、本格的に励もうと思えば攻略本の類は必須であろう。

戦闘シーンはシンボルエンカウント方式を採用しており、敵に接近した場合は強制的にバトル開始。逃げることはできず、勝敗が決するまで戦闘は続く。が、仮に負けた場合でもリトライできるのでご安心を。ちなみに戦闘はこれまで通りアクションとなっているが、リングコマンドが廃止されたことにより、戦闘中に装備や技を変えることはできない。そのため常に最善の状態にカスタマイズしておく必要がある。なお、必殺技も豊富に用意されており、アビリティを使いこなすことで覚えていく仕組みとなっている。ちなみにメモリーカードのデータを読み込むことで他人のキャラクターをこちらの世界に召喚することも可能。その場合は他人のキャラは2Pキャラとして操作できるので、2人で冒険を楽しむこともできる。

このようにシステムが複雑で多少とっつきにくい面はあるが、相当長い時間楽しめる良作。下村陽子による音楽も評価が高い。

フリーシナリオ

まいごのプリンセス

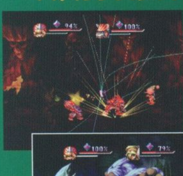


小さな魔法使い



クエストには発生条件が設定されている。街中で人に話しかけたら突然クエストが発生することもあるし、新しいランド生成のタイミングで発生することもあるなど様々だ。

バトルシステム





操作性はお世辞にも良いとは言えない。が、さほど難しくはないので落ち着いて戦おう。なお、仲間がいる場合は有利な効果を得ることができる場合も（シンクロと呼ぶ）。

シリーズ作品

聖剣伝説 ～ファイナルファンタジー外伝～（新約 聖剣伝説）



記念すべきシリーズ1作目

GBで発売され最上級の評価を獲得。未だにこの作品がシリーズ最高峰との声も多い。

聖剣伝説2



FFから独立し新シリーズへ

SFCに舞台を移し、こちらも大ヒットを記録。リングコマンドが新たに追加された。

聖剣伝説3



アクション控えめでRPG寄りに

SFC最後の聖剣伝説。グラフィックは前作から大幅に進化しており、システム面でも異なる点が多く見受けられる。

聖剣伝説4



原点回帰を謳ったが低評価の問題作

11年ぶりのナンバリングタイトルということで話題になったが…。グラフィックと音楽だけは評価が高い。

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA



携帯機で発売された外伝

DSで発売されたため4人同時プレイが可能だが、実際にそれを体験した方は少ないと思われる。

FRIENDS of MANA

聖剣伝説 FRIENDS of MANA

携帯アプリ専用ゲーム

PS版がベースとなっている携帯アプリ。季節イベントなどの試みも。

聖剣伝説 HEROES of MANA



RTS要素が加わった新機軸

シリーズ初となるリアルタイムストラテジーRPG。クリア後のデータを引き継いだ状態での周回プレイが可能。





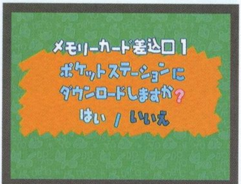


PS
DC
64

画面の中のキャラを連れて歩く新感覚ゲーム

どこでもいっしょ

いつでもいっしょ どこでもいっしょ



ポケットステーションが必須

プレイ前に必ずポケットステーションにキャラをダウンロードする必要がある。ポケステがない場合はそこから全くゲームが進まない。

現在ではSCEの看板キャラとして定着している「井上トロ」。そのトロのデビュー作となったのがこの『どこでもいっしょ』である。また、本作は発売したばかりのポケットステーションの販促ゲームでもあり、プレイするためにはポケステが必須である。

ゲームをスタートさせると5人のポケピから1人を選択することになる。これら5人のキャラはそれぞれ個性が異なっており、どのキャラを選ぶかでゲームの内容は変わらないものの、会話の内容は大きく変わる。あまり深く考えずに自分の好きなポケピを選べばいいのだが、初プレイ時はやはりトロを選んだ人が多いのではないだろうか。

ポケピを選んだ後はポケステにデータをダウンロードし、ゲームが始まる。とは言え、本作はポケピとの会話を楽しむゲーム。こちらから話しかけたり、言葉を覚えさせたりしないことにはポケピとのコミュニケーションがとれない。受動的なゲームが好みの人には全く合わないゲームでもある。

ポケピはプレイヤーとの会話を何よりも楽しみにしており、人間の言葉を知りたがっている。そのため、なるべく多くの言葉を覚えさせてあげたいのだが、ここで放送禁止用語の類や、同じクラスの好きな女の子の名前などを入力してしまうと、後で猛烈に後悔してしまうことになる。まぁ今となっては笑い話で済んでしまうことが多いのかもしれないが、久しぶりに本作をプレイしてトラブルを引き起こすことも充分に考えられる。家庭持ちの人はうっかりキャバクラ嬢の名前など入力しないように注意した方がよい。

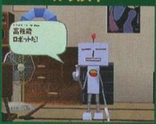
5体のキャラから選択可能

井上トロ



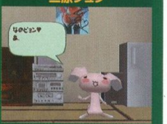
本作を代表するキャラであるトロは人間になることが夢。さびしがりやの甘えん坊でちょっぴりエッチ。「～ニャ」が口癖。

R・スズキ



今川焼きが大好物な自称「高性能ロボット」であるスズキはノーベル賞をとることが夢。論理的で哲学的な研究家である。

三原ジュン



カラオケとテレビが大好きな自称「愛の旅人」であるジュンは紅白出場が夢。芸能ネタやうわさ話が好きな女子高生的キャラ。

山本ピエール



夢見る乙女であるピエールは自立するために独り暮らしを始める。夢はあこがれのパリで暮らすこと。オネエ系のキャラで占いが得意。

リッキー

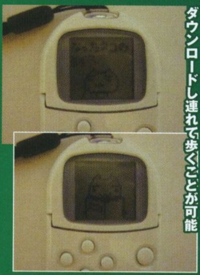


世界一の格闘家を目指すリッキーは、全国各地をさすらった経験があり歴史に詳しい。口癖は「～ケロ」「～ダス」。



1人のキャラのみダウンロード可能

ポケットステーション



ポケットステーションにポケピをダウンロードし連れて歩くことが可能

ポケステは一時期、本作の影響で品切れになるほどの人気を得た。当時は通信機能を活かして名刺交換などが出来たのだが、現在これを持って歩いても交換出来る機会は皆無である。

DATA どこでもいっしょ

発売日		メーカー	
PS	1999年7月22日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

Video Game Genre

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
3800円	未配信

ポケステが必須故に差し込み口のないPS3でのプレイは不可である。また、PSPでリメイクされている。

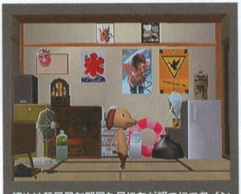
別れが来ても ポケピとの仲は永遠

本作はPS上で遊ぶことも出来るが、やはりポケステで遊ぶのが醍醐味でもある。当時は友達同士で名刺交換をしたり、ミニゲームのしりとりで遊んだりした人もいるであろうが、さすがに2011年の世に中年男性（女性でも同じだが）がポケステを持ち歩き、電車内でトロと会話している姿は異常。ポケピには可愛そうだが家から出さない方が無難ではある。

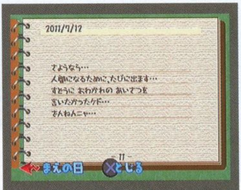
こうしてポケピとの仲が深まっていくのだが、別れは必ずやってくる。キャラによって理由はそれぞれあるが、ポケピ達はプレイヤーの元を去っていってしまうのだ。悲しくはあるがそれを止めることは出来ない。せめて最後は笑って送り出してあげよう。残された絵日記はポケステとは別に保存が可能。ポケピとの思い出を残しておくのもいいだろう。

別れの後は出会いがある。再びポケピをダウンロードすれば、新しい友達がやってくる。また1からのスタートかと思いきや、さにあらず。新しいポケピは前のポケピに教えてあげた言葉を覚えているのだ。これは実に嬉しい配慮なのであるが、「ま○こ」や「ち○こ」などといった言葉までいつまでも覚えているのには閉口する。覚えさせる言葉にはくれぐれも注意しよう。

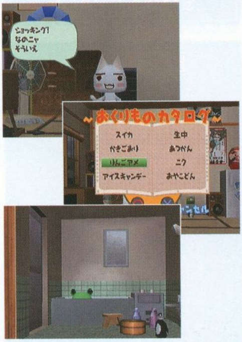
本作の大ヒットを受け、トロを扱ったゲームや派生作品が大量に制作されている。また、その後のトロの活躍は周知の通り。任天堂に比べキャラで劣っていたSCEがトロのおかげで初めて対抗することが出来たのである。

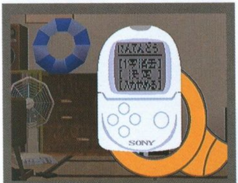


初めは殺風景な部屋も日にちが経つにつれインテリアが増えていく。また、部屋の見た目は四季によってそれぞれ異なっている。



お別れの日に本作をPSで起動させないと、ポケピはお別れの言葉だけを残していなくなってしまう。





ゲーム性自体は基本的にPSを起動させた場合もポケステ単体でもほぼ一緒である。言葉の入力方法も共通。

ポケピとのお別れ



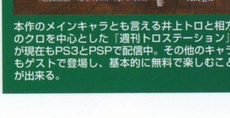
ダウンロードしてから10日ほどでポケピとのお別れの時がやってくる。これだけは仕方がないことなので快く送り出してあげよう。ちなみに覚えた言葉は次のポケピにも引き継がれる。

絵日記



ポケピは毎日絵日記を残し、それを鑑賞するのも楽しみの1つなのだが…。あまり構ってあげないと愚痴ばかりの日記になる。

週刊トロステーション





本作のメインキャラとも言える井上トロと相方のクロを中心とした『週刊トロステーション』が現在もPS3とPSPで配信中。その他のキャラもゲストで登場し、基本的に無料で楽しむことが出来る。

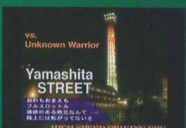


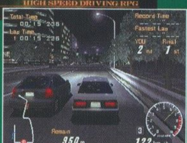
唯一無二の世界観を持つハイスピード・ドライヴィングRPG

レーシングラグーン

感じたまま走り出す STREET RACE

レースバトル





レースへは主にイベントやパッシングから突入し、レース後は経験値を得られる。勝利した場合はポイントと引き替えにパーツを奪え、逆に負けるとパーツを奪われる。

本作は当時絶頂期であったスクウェアが「ハイスピード・ドライヴィングRPG」と銘打って発売した作品である。しかし、そのあまりにぶっ飛んだストーリー・ゲーム性・セリフによってバカゲーに位置づけられることも多く、メーカーが望んでいない方向で有名になってしまった。特に本作が紡ぎ出すポエムの数々はプレイヤーを驚愕させ、



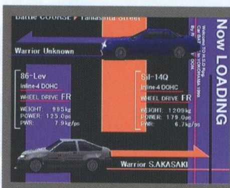
本作はその独特のセリフとキャラの容姿で有名になった。これを受け付けられない人には絶対に向かないゲームだとも言える。



バトルが発生した場所によってコースの形が異なる。自分が得意とするコースの地点でバトルを待ち受けよう。

次第にその魅力に洗脳されていくことになる。また、シナリオライターが確信犯的にやっているのか天然なのかは不明だが、セリフのインパクトが強すぎてストーリーやゲーム性が霞んでいるのは事実である。

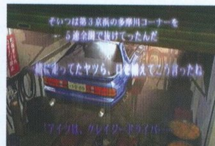
本作のゲーム性はストーリー性が強いレースゲームといった感じだが、その中でも特徴的なのが、道路を通行している車にパッシングすることでレースを仕掛ける（仕掛けられる）ことである。これはRPGでいうところのザコ敵との戦闘に相当し、レース後には経

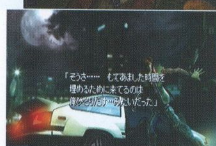


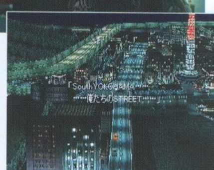
車の名前は全て架空のものだが、実車のモデルが存在する。車に詳しい人ならば何の車かすぐに分かるはずだ。

験値が入手出来る。またレースに勝利した場合はリワーズポイント（RP）を得ることが出来、これと引き替えに敵車のパーツを奪うことが出来る。この際には本当に何でも奪うことが出来、そのパーツを元に極端なカスタマイズをすることも可能。特に市営バスのボディをまとった姿は狂気じみている。

とにかく本作の面白さ・異常さは言葉では紡ぎきれない。語るよりも先ず……感じて欲しい……そのHEARTで…。俺たちの走りの先に……何があるのか…。俺たちは剣をエンジンに…鎧をエアロに武装したSTREET WARRIOR。







DATA レーシングラグーン

発売日		メーカー	
PS	1999年6月10日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

スクウェアのゲームの中ではマイナーながら流通量は多く入手しやすい。価格も安め。

落書きキャラ同士のバトルロイヤル

ラクガキショータイム



友達同士で ワイワイ楽しみたいが…



格闘技で戦うことも可能だが、攻撃の基本はものを投げてぶつけること。難しい操作は必要なく初めてのプレイでもかなり楽しめる。

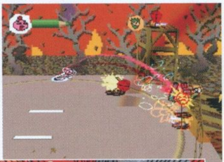
本作はトレジャーが開発し、エニックスから発売されたアクションゲームであり、その特徴的な絵柄と簡単な操作ながら痛快なゲーム性で人気を博した。また、トレジャーのゲームにありがちなソフトのプレミア化は本作にも当てはまり、中古ソフトを購入しようと思えばかなりの出費を覚悟しなければならない。しかしながら、現在はゲームアーカイブスでの配信を利用できるため、この名作を気軽にプレイすることが可能である。

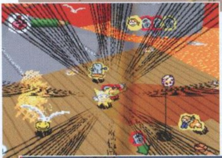


登場するキャラは恐怖の酔いどれ最終兵器「つぼはち」宇宙からやってきた？謎の眉毛犬「エスパーけん」など癖のあるものが多い。

本作のゲーム性は非常に単純で、フィールド上の敵のHPを0にすれば勝利となる。敵を攻撃するには直接攻撃も可能なのだが、本作でメインとなっている攻撃方法はフィールド上のあらゆる物を相手に投げつけること。ゲーム開始時からしばらく経つとフィールド上に岩、グレネード、ICBMなどのアイテムが出現する。それらを敵に向かって投げれば、通常攻撃よりも大きなダメージを与えられる。また、この際アバウトに敵を狙うだけで追尾してくれるため、あまり深く考えず操作するだけでもかなり楽しめる。

この様なゲーム性故に、当然ながら多人数プレイが最高に盛り上がる。マルチタップを利用すれば最高4人までが参加可能。ゲームアーカイブスを利用し、PS3でプレイする場合にはコントローラーを複数用意しておきたい…のだが、PS3のコントローラーはかなり高価である。ここが本作で最も残念なところであろうか。









投げることが出来るのはスマイリーボールのみではない。巨大な岩石やミサイルなど、フィールド上のものは全て投げて攻撃可能だ。

スーパースマイリーアタック





スマイリーボールを何度も敵にぶつけていると色が赤に変わり、その後光り始める。光ったボールを投げつければ各キャラ固有のスーパースマイリーアタックが発動する。

DATA ラクガキショータイム

発売日	PS	1999年7月29日	メーカー	PS	エニックス
	DC	未発売		DC	未発売
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

中古ではプレミア価格で取引されているため、配信を利用するのがいいだろう。



どこまでもシュールで非常識な世界観
せがれいじり

PS
DC
64

童心に返れる方であれば楽しめるであろう異色作



何かを調べ、選択式で作文を作り、それがゲーム的に正解だと表示される画面。新たに産まれたモノの所へ行けば、新たな展開が待っている。

突出した特徴を持つモノによく使われる「人を選ぶ」という言葉は、本作にピッタリ当てはまるワードだ。良く言えば全編シュール、悪く言えば意味不明な部分の多いゲームなので、ノリについていけないプレイヤーにとっては、何一つ面白さを感じない作品かもしれない。逆に言えば本作「せがれいじり」は、一端世界観に入り込むとやめられなくなる、独特で強力な魅力を備えたゲームと言えるだろう。

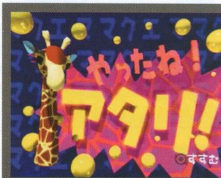
プレイヤーが終始一貫して行うことになるのは、主人公「せがれ」を操りマップ上に出現したオキモノ（形態は様々）を調べること。すると言葉の選択肢が複数回出現するので、好きな言葉を選んで作文を完成させる。その結果、できあがった作文に沿った映像や音声が流れ、正解であれば新たに調べることの可能なオキモノが出現したり、マップに新しいルートが開拓される。細かく解説するなら、ちびゲーム（ミニゲーム）などもあるのだが、基本的なゲーム内容はこれで全てである。

もちろんストーリーは存在し、進めていくことで登場人物も増えていくので、単に一本調子なゲームというわけではない。また、有名デザイナーによるキャラクターの造作や、馬鹿馬鹿しいことを突き詰めていった内容も評価され続編も製作されるなど、ファンの多い作品でもある。

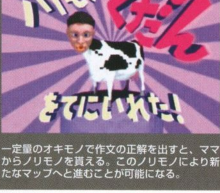
なお、このゲームの物語は、主人公が恋をした女性とラブラブになるため、セケン（世界）を旅するというもの。言い換えれば青年の成長物語になっているので、お馬鹿な面の裏で進行する主人公の成長とセケンとの関わりを考えると、より一層楽しめるだろう。



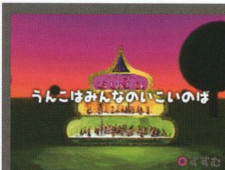
とにかく調べてみよう
マップ上にあるオキモノに近付いて調べる。これをしないとゲームは一向に進展しない。



ママクエストで作文回数回復
定期的に発生するママの出すクイズ。正解するとオキモノでの作文制作回数が回復する。



一定量のオキモノで作文の正解を出すと、ママからノリモノを貰える。このノリモノにより新たなマップへと進むことが可能になる。



子供のみをターゲットにしたゲームではないのだが、いわゆる排泄物の名称が頻繁に登場。大人がプレイすると最初は呆れるが、すぐに慣れる。





DATA せがれいじり

発売日		メーカー	
PS	1999年6月3日	PS	エニックス
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

狙って作られたバカゲー故に世界観に馴染めないと全く面白くない。購入の際にはご注意を。



アナログスティックを駆使しピポザルをゲット

サルゲッチュ

グラフィックは荒いが操作性は抜群



1997年11月以降のPS（型番:SCPH-7000）に搭載されたデュアルショック。本作は初のデュアルショック専用ソフトとして注目された。

ソニー系のハードは、代替わりが起こってもコントローラーの変化が極めて小さい。現行ハードであるPS3でもワイヤレスに進化したものの、形はほとんど変化していない。そのコントローラーの完成系となったのが、1997年11月に発表された「デュアルショック」である。それまでのPSのコントローラーに2本のアナログスティックと振動機能を装備し、様々なゲームに対応可能になったばかりか耐久性にも優れている逸品であった。

本作は初めて、そのデュアルショック専用ソフトとして開発されたもので、2本のアナログスティックを駆使することで、多彩なゲーム性を実現している。



ゲームの目的は各時代に散らばったピポザルを捕獲すること。ピポザルはプレイヤーに気が付くと逃走するため、こっそり近づきたい。

様々なガチャメカ



- メカボー
- ゲットアミ
- ミズメカ
- サルレーダー
- パチンガー
- ダッシュフープ
- トビトンボ
- メカヨンク
- マジックパンチ

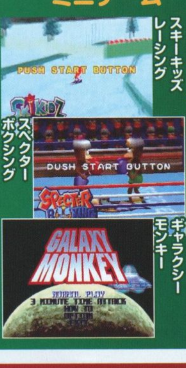
メカボーとゲットアミは初めから所持しているが、残りのメカはゲームが進むと博士によって発明される。

ゲームの基本は非常に単純なもので、各時代に散らばったピポザルを「ゲットアミ」で捕まえるというもの。これだけではそれほど面白いとは言えないのだが、本作ではステージが進むにつれ様々なガチャメカが発明される。これによって、ピポザルを捕まえるという作業に大きなゲーム性が付与される。

また、メカボーで攻撃したりゲットアミを振り回すという動作が、右アナログスティックに振り分けられている。そのため、主人公の移動だけでなくアクション全てがアナログスティックで行われる。初めのうちは戸惑うことも多いが、メカボーを360度振り回したり、主人公の移動方向に関わらず、どの方向にでもゲットアミを振り下ろせる。これは非常に融通が効く操作であり、慣れるごとに快感になっていく。



ミニゲーム



スキーキッズレーシング
スペクターボクシング
ギャラクシーモンキー

本編に出現するスペクターコインを集めるとミニゲームを遊べるようになる。オマケとは思えないほど良くできたゲームでかなり楽しめる。

DATA サルゲッチュ

発売日	PS	1999年6月24日	メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	DC	未発売		DC	未発売
	64	未発売		64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

配信版はPS3専用で、アナログスティックが1つしかないPSPではプレイ出来ない。



簡単操作だが奥の深い音ゲーバトル

パカパカパッション

音ゲー入門用にオススメ 上級者も楽しめる



専用コントローラもあるが…

実質的な専用コントローラである「リズムパッド」はかなり高価で入手がためらわれる。慣れればパッドでも何とかなるので頑張ろう。

『beatmania』のヒットで一気に火がついたアーケードゲームにおける音ゲーブーム。その真っ只中に発売された『パカパカパッション』はプロデュースが制作し、ナムコが販売を請け負っていた。音ゲーと言えば専用の大型筐体、という組み合わせが主流であった時期に、テーブル型筐体のコンパネ部分を変えれば導入可能な本作は、ゲームセンター側から大きく支持され、かなりの導入率を誇っていた。

本作はそのアーケード版をPSに移植したものであるが、ゲーム性は全く同じであり4つの追加曲も収録されている。



配置されているチップの上をラインが通り過ぎた瞬間に規定ボタンを押す方式。コナミ系の音ゲーとは逆の感覚である。



1曲に4種類のパートが存在するのが本作の最大の特徴。パートによって難易度も異なるため、曲数以上に楽しめる。

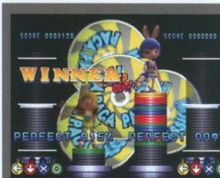
また、ゲーム性が陳腐化しないのも音ゲーのいいところ。本作は今プレイしても充分すぎるほど楽しむことが出来る。収録曲が名曲揃いであるのもポイントが高い。

基本的なゲーム性は他の音ゲーと同じで、タイミングに合わせて対応したボタンを押していけばよい。但し、本作は対戦型であるためライバルに勝たないと次のステージに進むことが出来ない。とは言え対戦のことをあまり気にせず普通にプレイしても特に問題はないので、時折ライバルのチップを確認する程度で良い。

そして本作が他の音ゲーと最も異なっている点は、1曲に複数のパートが存在する点である。比較的簡単なピアノやシンセ、上級者向けのドラムやギターなど曲ごとに4種類のパートが存在する。これによって収録されている曲数以上に長く遊ぶことが出来る。また、ボタンが4つしか存在しないため、音ゲー初心者にもオススメであり、専用コントローラーがなくてもそれほど苦にはならない。



練習モードでは好きな曲、パートを選んで思う存分プレイ可能。どれだけ間違えてもゲームオーバーが存在しないので安心だ。



曲が終わった時点でライバルよりもチップの積み上がりが少なければクリア。逆にチップが上まで積み上がると曲の途中でもゲームオーバーだ。

収録曲

Cool Dancing	70's Disco
Escape	Pop Drop Out Rock
SUN-J99Mix	Jazz Groove
LIPS XTC	Human Dance
Blue Noise	Rave More First Techno
XL Tecno	Acoustic Rave Techno
Floated Calm	J-Pop
In A Merry Mood	M-Pop
Camel	Latin
Key Word	M-Pop

DATA パカパカパッション

発売日		メーカー	
PS	1999年6月24日	PS	プロデュース
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 5800円

ゲームアーカイブス 600円

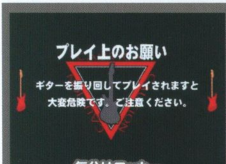
続編の『パカパカパッション2』『パカパカパッションスペシャル』は共にプレミア価格で非常に高価である。

モテたくてやってみた人も少なくないはず

GUITARFREAKS



本物が弾けなくたって ギタフリがある!



気分はロッカー

ギタリストの霊が憑依しなくても自ずとテンションが上がってしまうのがこの作品。誰も見てないし物を壊さない程度のアクションならOKだ。

コンシューマー版の『ギターフリークス』(GuitarFreaks)はPS2で発売が止まっているためか、現在は現役世代のハードでも新作が発売され、有名な洋楽がたくさん詰まった『Guitar Hero』シリーズに水を空けられている格好になっているが、元々あちらは『GUITARFREAKS』の模倣。人気が低迷して新作が出なくなるのは仕方のない理由とはいえ、アーケードではVシリーズやXGシリーズが現役稼働しているだけに、コンシューマー向けにもなんとかがんばってもらいたいものだ。

さて、本作はアーケード版の1作目をPSに移植したものなので、まだ有名アーティストの版権曲はなく、ボーカルも入っていない仕様である。特定の条件を満たすことで出現するシークレット曲やアーケード版とのリンク機能など、ダンスとギターというジャンルの違いはあるものの、先に発売されたDDRと似たような構成になっている。従って、シークレット曲をコンプリートしようと思ったら鬼のようにやり込まなくてはならないのである。例え血豆ができても弾き続けてやるという方のために伝えておくと、エディット機能の使用解禁も含めた全解放条件は楽曲クリア回数500曲。そこまでこのゲームに情熱を燃やせるなら止めはしないが、そうでないのなら数百円出して追加ディスク購入を勧める。

やっぱりギタコンは欲しい



アーケード用よりも小さい 初代PS専用コントローラー



こちらはアーケードスタイル 定価2万1000円也!

従来のコントローラーでもできなくはないが、デフォルト設定では親指でネックボタンのひとつを押さえることになるためやりにくい。やはり専用コントローラーを使いたいところ。



ピッキングの判定基準はかなりシビアでラインジャストでの入力が求められる。連続ピッキングも手がつりそうになるくらいハード。

収録曲

スタンダード曲

CHICAGO BLUE
COOL JOE
CUTIE PIE
DRY MARTINI
FIRE
HAPPY MAN
HYPNOTICA
JAZZY CAT
L.A.RIDER
LUCKY?STAFF
SHAKE IT UP
THE ENDLESS SUMMER

シークレット曲

EVIL EYE
JET WORLD
J-STAFF
KING G
MAGIC MUSIC MAGIC
MICKEY'S BOOGIE



アペンドディスクもあり

追加ディスクは本作のシークレット曲も収録しているので買った方が楽である。

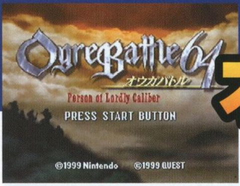
DATA GUITARFREAKS

発売日		メーカー	
PS	1999年7月29日	PS	コナミ
SS	未発売	SS	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

中古ソフトは投げ売り価格で購入可能も、ギターコントローラーが3000円近くする。



主を失い賛否両論のオウガシリーズ3作目

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

ゲームの流れ



ユニットを派遣し移動地点を設定



敵と接触すれば戦闘が発生



敵本拠地を制圧すればステージクリア

ゲームの基本的なシステムは1作目『伝説のオウガバトル』と同じものを採用している。ユニットに移動先を指定してやれば目的地へ向かい、街を解放しながら敵本拠地を目指すリアルタイムSLGだ。

既に諦めていたオウガが発売されることになった

オウガバトルサーガ第6章



第5章『伝説のオウガバトル』



第7章『タクティクスオウガ』

本作は全8章からなる「オウガバトルサーガ」の第6章に相当し、1作目と2作目の間の時代が描かれている。

オウガバトルサーガとは全8章からなるストーリーで、ゼテギネアと呼ばれる時代を描いた架空の物語である。その中心人物となっていたのが、シリーズ第5章『伝説のオウガバトル』第7章『タクティクスオウガ』の脚本とディレクターを務めた松野泰己氏である。しかし、松野氏は『タクティクスオウガ』制作後クエストを退社し、スクウェアに移籍。オウガバトルサーガは主を失い、開発は止まっていた。その後1999年に入り、クエストからオウガシリーズの続編制作の報が届いたが、正直なところ私的にはこの時点で期待30%不安70%といった感じであった。



ユニットには疲労度が存在し、疲労が蓄積すれば攻撃力が低下する。疲労を回復するには拠点で休むかキャンプに入る必要がある。

その後、特に大きな問題はなく開発は進み、ゲーム性が『伝説のオウガバトル』を踏襲したものであること、『伝説～』からゲストキャラが参戦することが判明した。発売元がクエストから任天堂に変わるなどの変更点はあったものの、1999年7月14日に遂に3作目のオウガが発売された。期待と不安が入り交じる中、発売日に本作を購入しプレイしてみた感想は…。

ここからは全て私的な意見だが、本作の出来映えは可もなく不可もなくと言ったところ。不満点は多くあるが、一応オウガシリーズとして成立しているし、遊んでいてそこまでストレスを感じることもない。ただし、全2作をプレイした時のような感動はないし、やり込み要素にも欠ける印象を持った。

戦闘は自動で行われる



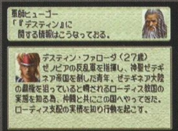
キャラ固有の攻撃方法で自動戦闘が行われる



おおまかな指示を出すことは可能

フィールド上で敵と接触すると戦闘に突入する。戦闘中もリアルタイム制で味方は特に指示を出さなくても自動で戦い始め、勝敗はお互いのダメージ量で決まる。

第5章のキャラも参戦



『伝説のオウガバトル』の主人公やその仲間達もゲームに登場。ルートによっては仲間になる。

DATA オウガバトル64

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1999年7月14日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
7800円	未配信

中古価格は非常に安価。まだ未プレイであれば先に1作目と2作目をプレイしておくことをオススメする。

完成度の高さは1作目2作目に劣る



各ユニットを有料のトレーニングで育てることも出来る。但し、ソルジャーや魔獣系などが戦闘後にクラスチェンジすることはない。

前ページでも述べたが本作のゲームシステムは『伝説の～』が元になっている。マップ上では時間がリアルに進行し、プレイヤーが指示すればユニットは自動的に目的地に進んでいく。マップ上で敵に接触すれば画面が切り替わり戦闘が始まる。戦闘は敵を全滅させるか、与ダメージ＞被ダメージであれば勝利である。町を解放しながら最終的な目的地に居座るボス敵を倒せばステージクリアとなる。



ユニットの編成



1ユニットには最大5名までのキャラを配置可能。前列、中列、後列のどこに配置されるかによって攻撃方法や回数が異なる。また、魔獣や竜などのLサイズユニットは1体で2キャラ分の扱いとなる。

豊富なクラスも健在で、育てゲーとしての楽しさも維持されている。クラスは人間だけでソルジャーを除いて39種類も存在し、それぞれが異なった攻撃方法と成長値を持っている。また、同じクラスであってもユニットの配置場所によって攻撃が変わってくるため、頭を悩ませるところだ。

キャラのクラスチェンジには条件があり、中でもアラインメントの調整が本作では非常に面倒になっている。このパラメーターは1作目から存在したものだが、個人的には本作の方がアラインメントの調整が難しく感じた。そのため、思ったようにキャラのクラスチェンジが出来ず、ストレスを感じることが多い。邪道な手段だが、裏技でアラインメント調整アイテムを増殖させることをオススメする。無理にとは言わないが…。



人間キャラには初期クラスのソルジャーが存在し、戦闘後にファイターorアマゾネスに昇格する。昇格時の性別はユニットのリーダーに依る。



フィールド上を移動している時に中立のキャラと遭遇する場合がある。その際に説得が成功すれば、そのキャラを仲間にすることが出来る。

多種多彩なクラス

男性キャラのクラス

基本クラス	
ファイター	

ノービスクラス	マスタークラス
ナイト	パラディン
バーサーカー	ブラックナイト
フェンサー	ソードマスター
ファランクス	カタフラクト
ビーストテイマー	ビーストマスター
ドールマスター	エンチャンター
ニンジャ	ニンジャマスター
ウィザード	ゴエティック
	ドラグーン

転生クラス	特殊クラス
ヴァンパイア	センチュリオン
リッチ	
ゾンビ	
スケルトン	
ゴースト	

男性キャラには戦士系のものが多く、前衛に立ち肉弾攻撃を行使するのに向いているキャラが多い。また、女性キャラよりもクラスが多く転職の幅が広い。

女性キャラのクラス

基本クラス	
アマゾネス	

ノービスクラス	マスタークラス
アーチャー	ディアナ
ドラゴンテイマー	ドラゴンマスター
ヴァルキリー	フレイア
ソーサレス	セイレーン
クレリック	プリースト
ウィッチ	

転生クラス	特殊クラス
エンジェルナイト	センチュリオン
セラフィム	プリンセス
リッチ	
ゾンビ	
スケルトン	
ゴースト	

女性キャラは魔法使い系のクラスが多く、基本的に前衛を任せるのには向いていない。



魔獣や竜などにも独自のクラスが存在

ストーリー分岐



ストーリー中にはプレイヤーの選択によって分岐するルートが何カ所か設けられている。ルートによって仲間になるキャラが変わるため、事前にセーブしておくことを推奨する。



原作ファンからSTGファンまで幅広く楽しめる

スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

登場機体











ゲーム開始時に選択できる機体は4種類。その他に最終ステージで使用可能になるVウィングや5種類の隠し機体が登場する。

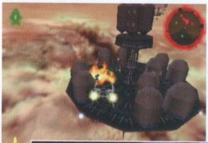
今度のスターウォーズはルークが主役の3DSTG

本作同様に「スターウォーズ」を題材にし任天堂から発売された『スターウォーズ 帝国の影』（便宜上前作と呼ぶ）から2年後に『スターウォーズ 出撃！ローグ中隊』は発売された。前作は小説が元になっており、主人公は無名とも言える人物であったが、本作では映画と同じく「ルーク・スカイウォーカー」が主人公を務め、ゲーム性もTPSステージが主体であった前作とは異なり、3DSTGとなっている。

プレイヤーはルークの搭乗する機体を操り、各ミッションをクリアしていくのが目的である。機体は隠しも含め計9機種あり、それぞれ性能が異なる。ミッションの目的に合わせて的確な機体をチョイスしていきたい。

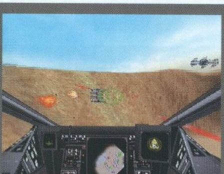
ストーリー的には第1作目「エピソード4・新たなる希望」と2作目である「エピソード5・帝国の逆襲」との間にあたる。デススターの破壊に成功し同盟軍のパイロットとなったルークと、仲間であるローグ中隊の活躍が描かれている作品だ。

ミッションの内容は様々であり、クリア後にメダルの色で評価のランクが分かる。最高ランクであるゴールドメダルを獲得していけば、隠し機体や隠しステージが開放されていくため、やり込み要素も充分。グラフィックは当時の最高峰と言ってもいいほどであるし、操作性も良好である。原作ファンの人もそうでない人も1度はプレイして欲しい作品だ。

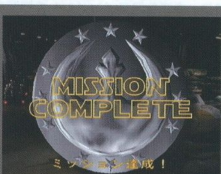




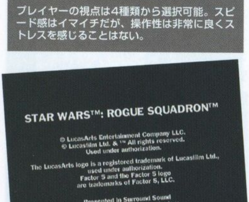




プレイヤーの視点は4種類から選択可能。スピード感はイマイチだが、操作性は非常に良くストレスを感じることはない。



ゲーム性は各ステージのミッションクリア型3DSTG。クリアした際の評価によってメダルの色が変わる。



DATA スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

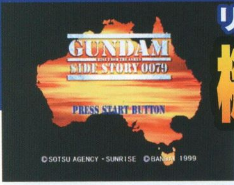
発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1999年8月27日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

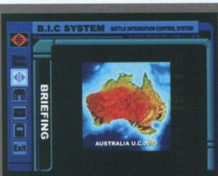
ソフト自体はかなり安価に入手可能なため、STG好きや原作ファンは本体ごと買うのもありだろう。



リアルな戦場を描く外伝的ガンダム3DSTG

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

ガンダムの世界観をリアルに再現



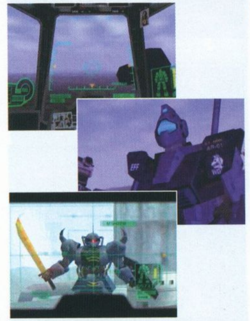
コロニーの落ちた地

ジオンのコロニー落としによって大きな被害を受けたオーストラリアが舞台。連邦軍は劣勢を強いられているが徐々に反攻作戦が行われる。

本作以前にも「機動戦士ガンダム」を題材としたゲームは数多く発売されている。その中でも地味ながら良作と言われていた『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』シリーズ3部作。本作はその続編に位置づけられるゲームであり、前作同様オリジナルのストーリーが元になっている。また、シリーズを通しての特徴としてはプレイヤーが操る自機がガンダムではない、ということが挙げられる。ましてや本作ではガンダムはメインのストーリー上では登場すらせず、プレイヤーが乗るのは量産型のMSばかりである。

ゲームのシステムはコクピット視点の3DSTGであり、主人公の他に2機の僚機でチームを組んで行動する。自機はあくまで量産機であり、性能的に高いものではない。それを補うためには僚機との連携が必要であり、自機のみが突出した行動をとってもいい結果は得られにくい。原作でも連邦軍はMSの性能で劣りながら、集団運用による強さでジオン軍を圧倒しているのだが、本作はそれを上手く再現していると言えるだろう。また、ミノフスキー粒子散布下の地球ではレーダーがあまり機能せず、ホバートラックの音紋索敵能力によって敵の位置を把握しなければならない。

ゲームの舞台となるのはオーストラリア大陸。コロニー落としの被害が酷く、ジオン軍が優勢な地である。プレイヤーはホワイトディンゴ隊の隊長「マスター・ピース・レイヤー」として、ジオン軍のエースパイロットである荒野の迅雷「ヴィッシュ・ドナヒュー」と死闘を繰り広げる。やられメカ的な扱いを受けることが多い「グフ」に戦慄するのは本作ならではである。



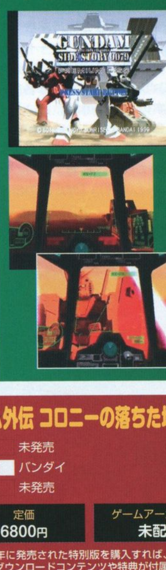


遠距離の敵に対しては狙撃スコープを使用しての狙い打ちが可能。戦闘に派手さはないが実戦に沿ったリアリティが非常に高い。



連邦軍の主役となっているのが量産機である「ジム」。敵に対して有利な点は少なく、プレイヤーの技量や仲間との連携が重要となる。

プレミアムディスク



アンケート葉書を送ることで入手可能であったプレミアムディスク。アムロが作った戦闘シミュレーターという設定で、ホワイトベース隊と戦うことが出来た。後に発売された特別編では最初から実装されている。

DATA 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年8月26日	DC	バンダイ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

2001年に発売された特別版を購入すれば、今は終了しているダウンロードコンテンツや特典が付属している。

PS / **DC** / 64

某クロスレビューで満点を獲得したDC最高傑作

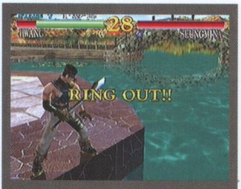
ソウルキャリバー



ドリームキャストを代表するゲーム



前作にあたる『ソウルエッジ』から大きな進化を遂げている。特にグラフィック面での強化はドリームキャストの実力を感じさせた。



ステージから敵を落とすことでリングアウト勝ちも狙える。空中コンボで敵を吹き飛ばしやすい本作では狙うべき戦術と言える。



バトルシアターではCPUのキャラ同士の闘いを鑑賞出来る。カメラを切り替えて様々な角度から見ることも可能だ。

ゲーム誌の中で最多の発行部数である「ファミ通」の人気コーナー・クロスレビューにはある不文律が存在した。それは「40点満点をつけるのは各ハードにつき1本のゲームのみ」というものである。2008年にこの戒律が破られるまで満点に輝いたソフトは『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(64)・『ベイグラントストーリー』(PS)・『ゼルダの伝説 風のタクト』(GC)・『ニンテンドッグス』(DS)・『ファイナルファンタジーXII』(PS2)・『大乱闘スマッシュブラザーズX』(Wii)・『メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット』(PS3)という各ハードを代表する（一部疑問も残るが）ゲームである。

そしてドリームキャストにおける40点満点獲得ソフトが本作『ソウルキャリバー』なのだ。当時評価された点はグラフィックの美しさ、動きの滑らかさ、多彩なモードなどであるが、これに関しては2011年現在プレイしてみても同意出来る。とにかく本作の完成度の高さは同時代の格闘ゲームの中でも群を抜いていたのである。

『鉄拳』や『バーチャファイター』など本作よりも人気が高い格闘ゲームは多く存在する。確かにそれらのゲームは非常に面白い。しかしながら、初めてプレイして5分後には既に夢中になれる、本作の操作性とゲーム性の高さは特筆ものである。だからといって底が浅いということもなく、やり込みプレイにもしっかりと対応している。まさに満点のソフトなのだ。

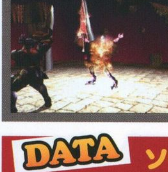
アーケードモード

オリジナルからの移植度はかなり高い



AC版『ソウルキャリバー』を遊ぶことが出来るモード。オプションで難易度やラウンド数を変更することも出来る。

ラスボス・インフェルノ



ラスボスとして君臨するのはインフェルノ。全身が炎に包まれた邪剣ソウルエッジの意志そのものだ。

チームバトルモード

チーム内に同一キャラは選択不可



複数のキャラでチームを組んで戦うモード。チームは1～8人まで設定可能で、1ラウンドの戦いとなる。

DATA ソウルキャリバー ★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年8月5日	DC	ナムコ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

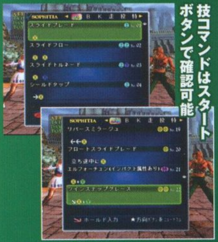
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

Xbox360の配信でも入手が可能だが、DC版は非常に安価だという長所もある。

抜群の移植度と豊富な追加要素

プラクティスモード



技コマンドはスタートボタンで確認可能

格闘ゲームには付き物の練習モード。コマンド表示画面では技の性質も確認することが出来る。

サバイバルモード



コンティニュー不可の1人用専用モード

決められた体力内で何人まで勝ち抜けるかを競うモード。体力は敵に勝つたびに一定量回復する。

ミッションバトルモード



マップ上を移動しミッションをクリアする

ミッションをクリアするごとに入手出来るポイントでアートを購入出来る。アートに応じて新たなコスチュームなどが追加されていく。

本作は元々アーケードで稼働していたゲームであるが、DCに移植されるにあたり、様々な追加要素が加えられている。ゲームモードには格闘ゲームとしては定番と言えるチームバトル・プラクティス・サバイバル・タイムアタックに加え、ミッションバトルモードを搭載。また、アーケード版ではタイムリリースキャラであった追加キャラが、本作ではアーケードモードをクリアするごとに登場する方式に変更。さらにミッションクリア時や、ゲームクリア時に入手できるポイントでアートを購入していけば、様々な要素が追加されていく。これらによって、2人プレイでの対戦はもちろん、1人プレイ時の楽しみも増えている。

元々ナムコは『鉄拳』シリーズや『ソウルエッジ』などのACからの移植には定評があったのだが、本作のそれは特に神がかっている。これはドリームキャストというハードがあってこそのことだが、一切の妥協を許さなかった当時のナムコのスタッフにも拍手を送りたい。また、本作は海外でも評価が高く、「ソウルシリーズ」の人気を確立し、その後の発展にも多大なる貢献をしたソフトでもあるのだ。

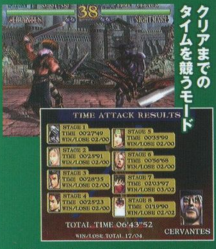


ミュージアムモード

ミュージアムでは購入したアートなど様々なものを鑑賞することが出来る。



タイムアタックモード



クリアまでのタイムを競うモード

格闘ゲームではお馴染みのタイムアタック。本作に収録されているものも、クリアまでのタイムを競うお約束のモードである。

アーケードモードクリアでキャラが追加





アーケードモードはオプションで難易度イージー・ラウンド数を1にすれば容易にクリアすることが可能だ。

1キャラでクリア	ファン・ソンギョン
2キャラでクリア	吉光
3キャラでクリア	リザードマン
5キャラでクリア	ジークフリート・シュタウフェン
7キャラでクリア	ロック
9キャラでクリア	ソン・ミナ
10キャラでクリア	セルバンテス・デ・レオン
全キャラでクリア	エッジマスター

右記の他にラスボスのインフェルノも使用可能。条件は全キャラでクリア後Y＋Bカラーのシャンファでクリアすることだ。



64の電気ネズミとライバル関係の人面魚

シーマン 禁断のペット

シーマンのことをピカチュウと呼んではいけない

マイクデバイスを使用した音声認識ゲームの代表作とも言える『シーマン』。おっさんの顔をした人面魚はCMでインパクト絶大であり、ゲームにあまり興味のない人でもこの顔は覚えているであろう。しかし、実際にプレイしたことがない人には本作のゲーム性があまり理解されていない。先に発売された64の『ピカチュウげんきでちゅう』とは異なり、本作は育成シミュレーションとしての側面が強いのである。

ゲームを始めると画面上には巨大な水槽が映し出される。早速マイクでシーマンに話しかけようとしても、この時点ではシーマンは卵の状態であり話すことは出来ない。水槽の温度と酸素濃度を上げ、卵を孵化させてもそれは同じである。この最初の形態であるマッシュルーマーから進化させるには、あるイベントを起こす必要があり謎解きの一種になっているのだ。

イベントを終了させギルマンに進化した時点でようやく会話が可能になるのだが、幼魚形態の時期はギルマンが宇宙語を喋るため会話がほとんど成立しない。しかし、話しかけるほど進化のスピードが早くなるということなので、ここは忍耐で会話を続けなければならない。そのうち僅かながら会話が成立するようになってくる。

その後、ギルマンの第2形態になって初めてまともな会話が出来る。ここからが『シーマン』の本番なのだが、この時点でゲームを初めて1週間以上が経過している。本作には思った以上の根気が必要なのだ。大人になったシーマンは急にふてぶてしさが増してくるが、時にはいい奴だったりもする。一見図太そうだが放置するとすぐ死んでしまうか弱い奴でもある。毎日の世話は忘れずに。


こまめに世話をしないとシーマンはあっさり死んでしまう。特に電源ON時の放置は即命取りになるので注意しよう。


シーマンを水槽から持ち上げることも可能。シーマンには嫌がられるが、たまにはじっくり観察してみるのもいい。



最初は8匹いるシーマンも吸血行動によって淘汰されていき、最終的に2匹となる。記憶は8匹で共通なため特に困ることはない。

シーマンの進化



DATA シーマン 禁断のペット ★

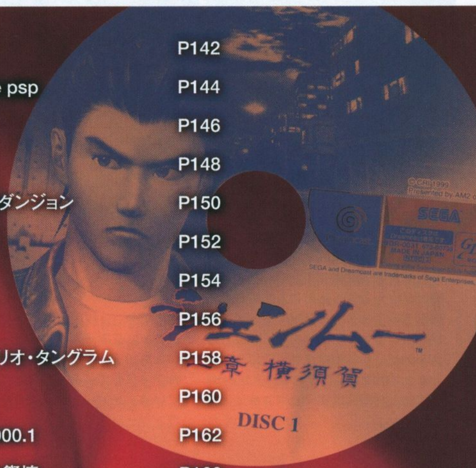
発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年7月29日	DC	ビバリウム
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

PS2で上位互換的な『シーマン 完全版』が発売されている。DCをもっていない人はそちらを買うのがいい。

1999 9–12
September December



PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64



PS
DC
64

世界にその名を轟かすレースゲームの最高峰
グランツーリスモ2

ボリュームがさらに増し挙動はよりリアルに

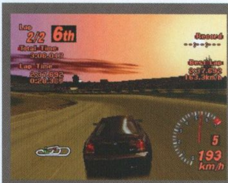
リアルドライブシミュレーター・カーライフシミュレーターを謳い文句に車マニアから圧倒的な支持を集め、全世界累計1000万本以上売り上げる記録的ヒットとなった前作。数度の発売延期を経てようやく発売に漕ぎ着けた続編『グランツーリスモ2』はリアルな挙動をさらに発展させ、収録車種も5倍と大幅増。全世界セールスは900万本弱と前作には若干及ばなかったものの、ジャンルを考えれば超がつくヒットと言って差し支えないだろう。次世代機戦争を制したSCEに刺客なし。まさに飛ぶ鳥を落とす勢いだった。

本作はシリーズ中唯一の2枚組となっており、1枚目は「アーケードディスク」。こちらは気軽にレースを楽しむためのアーケードモードが収録されたディスクで、2人対戦も可能となっている。一方、ディスク2枚目は「グランツーリスモディスク」。言うまでもなくこちらが本編であり、前作同様にレース・チューニング三昧の熱い日々を送ることができる。なお、今作でもレースに出場するためにはほとんどの場合、対応するライセンスが必要となる。難易度は相変わらず高いが、見本が収録されているので前作より取得しやすくなっているほか、前作のA級ライセンス以上を所持しているメモリーカードがあれば、試験が免除される。

なお、今作ではオートロードに対応しているので、セーブデータの上書きを恐れなくても良くなっているが、デバッグが中途半端なのはいただけない。初期ロットは特に酷く、修正版が配布されたことを覚えている方も多いだろう。



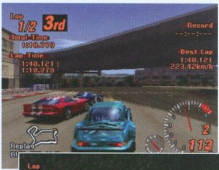
初心者泣かせのライセンス試験。今作でも相変わらず難しいが、前作のデータがあれば試験免除の措置が受けられる。



美しい夕焼けの下をのんびりとドライブ。レースに勝利することが目的のゲームだが、たまにはゆっくりと走ってみるのもいい。



2つのメモリーカード間で、レコードタイムの統合や車の売買を行える。また、ライセンス試験の免除もこのメニューから行う。





新コースの追加

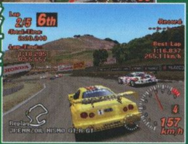
市街地コース



ダートコース



ラグナ・セカ レースウェイ



実在コースはラグナ・セカのみ。それ以外は全てオリジナルとなっている。新たに追加された市街地コースは建物のすぐ側を疾走でき、スリルに溢れている。

DATA グランツーリスモ2

発売日	PS	1999年12月11日	
	DC	未発売	
	64	未発売	
メーカー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント	
	DC	未発売	
	64	未発売	

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

流通量が非常に多いため中古価格は非常に安い。購入して昔を懐かしむのもいいだろう。

レーシングカーから軽自動車まで

車種が大幅に増加したのは海外メーカーおよび車種が増えたことと、レーシングカーが多数収録されていることが大きい。また、軽自動車や往年の名車なども登場し、さながら車歴史博物館の様相を呈している。続編『GT3』の発売はおよそ2年半後。コストパフォーマンスの良さは前作から折り紙つきで、その程度の期間では到底遊びきれないほどのボリュームである。

さらに本作はシリーズ初となるダートコースを搭載。それに伴ってラリーカーでも遊ぶことができるようになった。とにかく滑りまくるので最初は大変だが、慣れてくると面白いようにドリフトが決まり、とにかく気持ちいい。

グラフィックに関しては同一ハードということでさほどパワーアップした印象を受けないかもしれないが、プレイを中断してじっくり眺めてみると、細かい面で強化が図られていることが分かるだろう。また、チューンナップに関しても、コーナーの立ち上がりに影響を及ぼす差動制限装置、通称LSD（Limited Slip Differential）などが新たに追加され、より細かいセッティングができるようになった。基本的に実車に忠実だから、本作でセッティングを試した愛車に反映することも可能だ。

なお、コースではシリーズ初の実在コース「ラグナ・セカ」を追加。自宅でいつでも悶絶のS字シケインに挑むことができる。ハードが古いのでずっと遊ぶのは無理があるが、車マニアは一生手放せない至極の一作であろう。

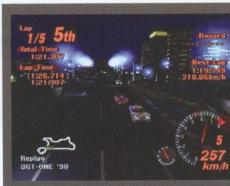
オープニングには実写映像も



シリーズ共通のオープニング曲「Moon Over The Castle」。その中でも本作は特に評判がいい。



リプレイ中には空中からの俯瞰視点も選択可能。どこかノスタルジックな雰囲気がある。リプレイを色々といじるのもGTならではの楽しみ。

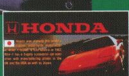


夜の首都高を彷彿とさせるおなじみのコース。かなり暗く、またコースも起伏に富んでいるため、ちょっとでも操作を誤ると即クラッシュ。

海外メーカーが大幅に増加

日本

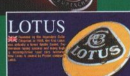




ダイハツ
ホンダ
無限
マツダ
マツダスピード
三菱
日産
NISMO
日産プリンス
スバル
スズキ
トヨタ
トヨタ/レクサス
TRD
Tom's
トミーカイラ
HKS
MINE'S
SPOON

イギリス



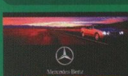


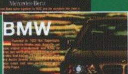
アストンマーチン
ジャガー
リスター
MG
ミニ
ロータス
TVR



1913年創業のアストンマーチンをはじめ、名門がズラリ揃ったイギリス。どの車も威厳に満ちている。

ドイツ



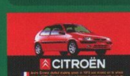


アウディ
BMW
メルセデス・ベンツ
オペル
RUF
フォルクスワーゲン



日本と同じく車産業はドイツの基幹産業であり、多数の名車を排出。その社名および車種名は、車ファンのみならず一般にも広く浸透している。

フランス





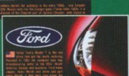
シトロエン
プジョー
ルノー
ヴェンチュリー



ヨーロッパ最大の自動車会社・ルノーは1898年にルノー兄弟によって設立された。また、1977年からF1にも参戦しており、輝かしい戦績を残している。

アメリカ





クライスラー
シボレー
ダッジ
フォード
マーキュリー
プリムス
シェルビー
ベクター



広大なアメリカ大陸では、走行中にしばしば天候が激変するため、他車を威圧するような強固なボディを持つ車が多い。

イタリア





アルファ・ロメオ
フィアット
ランチア



個性的でデザイン性豊かな車が多く、世界中に愛好者多数。1899年創設のフィアットは車業界だけでなく様々な分野に進出、同国最大の企業グループに成長した。

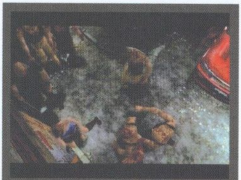
PS
DC
64



プレステ最後のバイオには嫌すぎるストーカーが登場

バイオハザード3 LAST ESCAPE

引き込まれるストーリーと進化したゲームシステム



ジルの生存劇を描いた作品

2に引き続きラクーンシティーの中が舞台。クリス達と別行動を取っていたジルが主人公だ。

『バイオハザード3』は前作と同じラクーンシティーを背景にストーリーが展開。洋館事件以後、クリスを始めとするS.T.A.R.S.のメンバーはアンブレラの実態を探るためヨーロッパに渡っていたが、ジルはラクーンシティーに残り単独調査を行っていた…という設定でサバイバルがスタートする。ちなみに2は9月29～30日までの話。本作は9月28日～10月2日までの話となっており、ジルはレオン達と同時期にラクーンシティーに滞在していたことになる。作中にレオン達は登場しないが、このストーリーは次回作『バイオハザード コードベロニカ』に繋がっており、クリスを追ってヨーロッパに向かったクレアへと話が続いていくのだ。



前作の警察署も一部通行が可能。時系列的には2のレオン達よりもジルの方が先にここを訪れていることになっている。

しかし、ストーリーに限らずとも人気タイトルの宿命であるシリーズ化によるマンネリには各社頭を悩ませるところ。どういった打開策を練るのかクリエイターの腕の見せどころでもある。その点において本作はというと、リロードツールによる弾薬の作成や緊急回避、クイックターンといった新アクションの追加、危機的状況下で発生するライブセレクションを取り入れており、プレイヤーを飽きさせない内容に仕上がっているといえるだろう。







弾薬調合システムを採用



ガンパウダーとリロードツールを使って弾薬の作成が可能

ガンパウダーはそう数が多くないので、なるべくマグナムなど火力の高い武器の弾を作るようにしたい。なお、パウダーCはアイテムで入手はできず自身でAとBを合成して作り出す。

超絶悪徳企業アンブレラから派遣されたU.B.C.S.



今回は私設部隊の存在が明らかに



キナ臭さを感じる部隊だがカルロスが味方に

バイオ3の主人公はジル1人だが、特定の場面でサブキャラクターのカルロスも操作する。ちなみにU.B.C.S.とはアンブレラの私設部隊で、本作のストーリーに深く関わっている。

DATA バイオハザード3 LAST ESCAPE ★

発売日		メーカー	
PS	1999年9月22日	PS	カプコン
DC	2000年11月16日	DC	カプコン
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

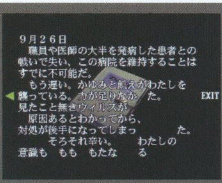
PS、DC、GCの3機種から選べる。DC版はグラフィックレベルが上がっており、コスチュームなどの追加要素も

追跡者をシカトするのも立派な攻略法

さて『バイオ3』の最大の特徴、それは追跡者の存在だ。ネメシスを寄生させることでタイラントの知能が上がり、元々タフで凶暴なのに自己判断で任務を継続する頭脳を持った上、ロケットランチャーまで装備可能。さらに形態を変えて最後までしつこく付きまとう…とちっとも嬉しくない成長を遂げたクリーチャーである。何故追跡者が執拗なまでにジルを狙うかというと、彼に与えられた任務がS.T.A.R.S.の隊員及びその関係者の抹殺だからである。まったく賢すぎて泣けてくる。

その追跡者に対してプレイヤーが取れる行動は殺るか逃げるか（強制戦闘が3度ある）のどちらかであるが、序盤から容赦なしにストーキングしてくる追跡者をその都度相手にすると、必然的に弾薬をかなり消費することになるので、後半戦がキツくなる。ただ、追跡者を倒すことによってEAGLE6.0とカスタムショットガンのパーツをゲットできる（ヘビーモード限定）ので難しいところだ。

オーソドックスな攻略法としては、1周目はクリアに専念し、マーセナリーズで無限武器を買い無双状態にしてから臨むというもの。一応、ライブセレクションの選択次第で戦わなくてもアイテムを入手するチャンスはあるが、コスチュームのコンプリートまで考慮すると、1周でS評価を出せる達人レベルでもなければどの道周回プレイになるので前記の方法が効率的である。



読ませて恐怖させるファイルは健在。しかし、バイオ1のかゆうま日記のインパクトは越えられないか。



謎解きとパズル
パズルなどのアドベンチャーパートは、正解がランダムで変わるものと固定されているものに分かれるが、ほとんどは自力で解決できる。

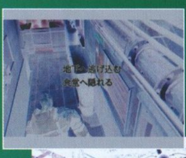
粘着クリーチャー現る


どこまでも追いかけてくる追跡者




異常な耐久力と強い攻撃力を有する
戦うか逃げるかは
プレイヤーの選択次第…

ライブセレクション





選択によりシナリオが変化
制限時間あり
ライブセレクションはエンディングパターンにも影響する。選択をせずに無視してもゲームオーバーになったりすることはないが、場合によっては不利な展開が待っている。

THE MERCENARIES
OPERATION MAD JACKAL



後におまけゲームの定番となる
ザ・マーセナリーズが
初めて収録された




本編クリア後の特典ミニゲーム。ここで獲得した資金で弾数無制限の武器が買える。

使用キャラクター



カルロス
所持品
- アサルトライフル
- EAGLE6.0
- ハンドガンの弾90発
- 調合ハーブ3個



ミハイル
所持品
- ショットガン
- ショットガンの弾21発
- マグナム
- マグナムの弾18発
- ロケットランチャー
- 調合ハーブ1個



ニコライ
所持品
- 傭兵用ハンドガン
- ナイフ
- 救急スプレー3個
- ブルーハーブ1個



社会現象を巻き起こした恋愛SLGの続編

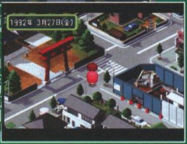
ときめきメモリアル2

発売当日には徹夜の行列も出来た

幼年期編



ヒロインも幼年期の姿で登場する



町中を自由に動き回りイベントを発生させる

本編に入る前のプロローグ的存在。プレイしないで本編に突入することも出来るが、パラメーターやエンディングにも関わるので、出来る限りプレイした方がいい。

恋愛SLGの金字塔としてゲーム史に名を残した『ときめきメモリアル』の続編として発売された本作は、売り上げ的には前作に及ばなかったものの高い評価を得て、現在でも根強いファンに支えられている。ゲームシステム的には前作から大きな変化はないが、グラフィックの向上しイベントが大幅に増え、より楽しめるものとなっている。



EVS（エモーショナルボイスシステム）によってヒロインが主人公の名前を呼んでくれる。但し、光と華澄以外のデータは専用のディスクが必要。



基本的なシステムは前作を踏襲している。平日は主に主人公のパラメーターアップに使い、デートは日曜、祝日のみとなっている。



前作同様ヒロインによって様々なイベントが用意されている。偶然に発生するものも多いが、全て見るには攻略情報が必須だ。

また、本作から実装されたEVSによって、ヒロインが主人公の名前を呼んでくれるという嬉しい機能が追加された。これによって、今まで以上にゲームに感情移入することが可能になったのだが、本作のみでは名前を呼んでくれるのはメインヒロインの光と華澄のみ。他のヒロインに名前を呼んでもらうためには、そのキャラに対応したアペンドディスクが必要。しかもそのディスクは、別売りの「別冊ひびきのウォッチャー」という本の付録CDであり、完全なマニア向けのものであった。

しかし、現在はゲームアーカイブスで本編と共にアペンドディスクが配信されており、誰に気兼ねすることなくダウンロードが可能。良い時代になったものだと思わずにはいられない。これで昔からの不満点は解消され、ゲームに思いっきり没入出来ると意気込んだのだが、ギャルゲーの主人公に自分の本名を名付けるのはやはり気恥ずかしい。ましてや40になろうかというおっさんがニヤニヤしながら本作をプレイするのは、何か犯罪的な臭いまでしてくるではないか。



ヒロインの呼び方を変えることも可能。但し、キャラによって絶対に拒否される呼び方もあるので注意。



最初は無愛想であったキャラが、次第に主人公に惹かれていく様を見るのも本作の魅力の1つである。

DATA ときめきメモリアル2

発売日		メーカー	
PS	1999年11月25日	PS	コナミ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション**
SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

配信もされているためPSPでも遊べるが、元々CD5枚組のゲーム故に2G以上の空き容量が必要。

室内プールが登場し水着姿を拝みやすい

本作に登場するヒロインは前作と同じ13人。その内3人は隠れキャラであり、特に「野咲すみれ」と「九段下舞佳」は普通にプレイしていては登場しない。また、途中で退学してしまうヒロインや、転校してしまうヒロインもいるため、プレイした実感では女の子が少なく感じられるかもしれない。しかし、元々『ときメモ』シリーズは、本命以外のヒロインの登場をなるべく抑えるのが、攻略の王道となる。そういった意味では、ある程度雑なプレイでも爆弾処理に奔走しなくて良い本作は楽かもしれない。

また、CD1枚であった前作に比べ5倍の容量となった本作は、ヒロイン1人あたりの密度もぐっと濃くなっている。服装1つとっても実にバラエティに富んでいるし、お楽しみである水着も各キャラに複数用意されているのだ。無駄にヒロインを増やすよりも、こちらの方がずっと嬉しいことは間違いない。

前作は後輩の優美を除いた12人が主人公の同級生であった。それに対し本作は初の年上のヒロインが登場。しかも幼馴染み、しかも先生である。思わず興奮してしまったが、この麻生華澄先生は本作でも最も攻略が難しいヒロインなのである。逆にメインヒロインである陽ノ下光は最も攻略が楽。難攻不落であった前作の藤崎詩織とはえらい違いである。その他に伊集院レイの妹である伊集院メイも登場。前作の伊集院家の設定をぶち壊しにしているが、これは大目に見てあげよう。







13人の攻略可能キャラ



陽ノ下 光
1983年6月25日生まれ
蟹座 A型
157cm 45kg
B82/W56/H83

本作のメインヒロイン。主人公の幼馴染みで初期から好感度が高く攻略が容易。



水無月 琴子
1983年12月2日生まれ
射手座 AB型
166cm 47kg
B86/W58/H84

光の親友であり、主人公と光の仲を応援している。日本文化を愛し、かなり気が強い一面も。



寿 美幸
1984年1月1日生まれ
山羊座 O型
155cm 43kg
B82/W58/H83

名前とは裏腹にしょっちゅう事故に巻き込まれる不幸な娘だが、本人はあまり気にせず脳天気な性格。



一文字 茜
1983年9月10日生まれ
乙女座 O型
159cm 49kg
B89/W56/H86

格闘家の家に育ち両親が修行の旅に出ているため、バイトと家事に忙しい。いわゆるボクっ子でもある。



白雪 美帆
1984年2月24日生まれ
魚座 B型
156cm 41kg
B78/W55/H79

演劇部に所属し、おっとりした性格で占い好き。性格が正反対の双子の妹がいる。



赤井 ほむら
1983年7月18日生まれ
蟹座 B型
149cm 39kg
B70/W55/H72

入学式に遅刻してきた罰で生徒会長にさせられてしまう。食う、寝る、遊ぶが信条の元気娘。



八重 花桜梨
1982年5月20日生まれ
牡牛座 A型
169cm 50kg
B86/W61/H87

ある事件がきっかけで高校を再受験し人間不信に陥っている。好感度が低いと退学してしまうので注意。



佐倉 楓子
1983年11月14日生まれ
蠍座 O型
154cm 46kg
B83/W64/H84

野球部のマネージャーでドジっ子。やや太めな点を気にしており、途中で転校してしまう。



伊集院 メイ
1984年10月28日生まれ
蠍座 AB型
149cm 38kg
B72/W55/H73

前作に登場した伊集院レイの妹。主人公の後輩として登場し高慢でわがままな性格。



麻生 華澄
1978年10月9日生まれ
天秤座 A型
164cm 48kg
B88/W58/H86

主人公の幼馴染みで5歳年上のお姉さん。教育実習生から担任になる。本作の最難関キャラでもある。



白雪 真帆
1984年2月24日生まれ
魚座 B型
156cm 42kg
B85/W56/H80

隠れキャラその1。美帆の双子の妹で姉になりすまして登場。顔は同じだが口調と胸で見分けられる。



野咲 すみれ
1985年3月1日生まれ
魚座 A型
153cm 37kg
B75/W49/H72

隠れキャラその2。父親がサーカスの団長で全国を巡業している。登場させるチャンスは1度きり。



九段下 舞佳
1979年1月20日生まれ
山羊座 B型
167cm 48kg
B89/W56/H86

隠れキャラその3。宅配便の配達員をしており、主人公が通販を利用すると登場。華澄の同級生でもある。



坂城 匠
1983年9月6日生まれ
乙女座 AB型
153cm 49kg

主人公に女の子の情報を教えてくれる親友キャラ。が、狙っている女の子がかぶるとライバルになることも。



穂刈 純一郎
1983年5月5日生まれ
牡牛座 A型
175cm 68kg

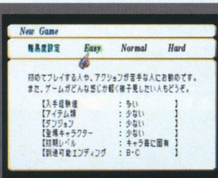
主人公の親友その2. 軟派な匠と異なり純情な性格。彼ともライバルになる可能性がある。



英雄の魂を運ぶ戦乙女を描く異色RPG

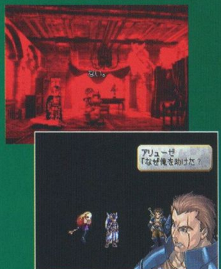
ヴァルキリープロファイル

多くの要素を組み合わせ まとめ上げた意欲的作品



難易度設定は3段階で可能。イージーからスタートし、周回プレイで難易度を上げると初心者でも複数あるエンディング制覇ができるだろう。

地上で英雄を集める



近付いた天界での最終決戦ラグナロクに備え、神々の戦いに参加させられるような英雄の魂（死者）を地上で見つけ、育て、天界へと送る。それが主人公の役目となっている。

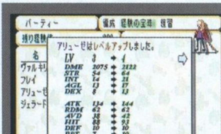


文章で解説するのが難しいゲームというものは存在するが、本作「ヴァルキリープロファイル」はまさにその解説が難しい作品の代表だろう。

この作品のジャンルは何かと問われれば、誰もがRPGと答えるはずである。しかしながら本作にはアクションゲームの側面もあり、育成シミュレーションの要素も持っていながら、なお且つ北欧神話を基に作り上げられた物語がある。当然、それらバラバラに思える要素をまとめあげるには、特異なシステムが必要であり、結果として他に例のないようなゲームに仕上がっているため、解説が難しいゲームと表現したわけである。

とはいえ、プレイヤーがやることはそこまで複雑ではない。志半ばで死んだ人間（英雄候補）の魂を集め、天界で戦えるように育て上げ、天界へと送り出す。これが主人公レナス・ヴァルキュリアに課せられた使命だ。そして英雄達をできるだけ多く集め、神々の最終決戦ラグナロクに挑むのがゲームの最終目標という流れ。実にシンプルと言って構わないだろう。

また、初めのうちは丁寧なチュートリアルが用意されているので、それに従っていれば基本操作や行動の流れは理解可能。ただ、様々なゲーム要素を備えた作品だけに、チュートリアルも多くなる。ストーリーはチャプターで区切られているが、最初のチャプターは大半がチュートリアルなので、これに抵抗を覚える方はいるかもしれない。しかも、英雄集めには必ず英雄候補が死ぬ場面が登場するため、多くの死を見るという暗い面がある。プレイをするなら、その点は理解しておこう。



シミュレーション要素は強いが、基本はあくまでRPG。バンバン戦って、どんどんレベルアップするような爽快感も備えている。



上空でサーチ能力を使用すると、英雄候補の居場所や邪悪な者の潜むダンジョン等を見つけられる。これを追うようにゲームを進めよう。

DATA ヴァルキリープロファイル ★

発売日		メーカー	
PS	1999年12月22日	PS	エニックス
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

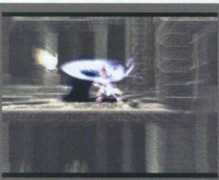
★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

PSPにも移植されているが、オリジナルに拘るならPS版を購入したい。幸いにして非常に安価である。

覚えるべきことは多いが個々の内容は至って単純



ダンジョン内はアクション要素が強い
敵を凍らせて動きを止め、ジャンプで飛び越え戦闘回避など、アクションは非常に多彩。

戦闘システム



キャラの位置に対応したボタンを押して攻撃



コンボが決まればゲージが上昇

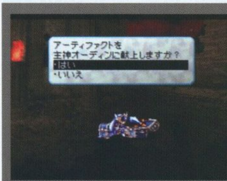


ゲージが満タンになれば決め技を出せる

戦闘時の味方キャラの配置はコントローラーのボタンと連動しており、一度ボタンを押すだけでそのキャラが攻撃を行う。タイミング良く攻撃を繋げ、コンボを重ねて決め技を繰り出そう。



ダンジョンの1シーン。技を駆使して壁を昇らないと宝箱が取れないなど、多彩な仕掛けがある。なお、宝箱にも罠があるので注意。



ダンジョンでボスを倒すなどの条件を満たすとアーティファクトが出現。強力なアイテムだが、オーディンに送らないと評価点が下がる。

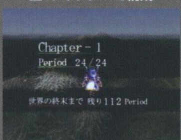
主人公は神であるため、ワールドマップでは空を飛んで移動する。上空で地上の状況をサーチする能力を使うことで英雄候補を探し、その場所に行くと英雄候補が死を迎える場面が流れ、英雄の魂に語りかけることで仲間とする。これが英雄集めの基本だ。

上空でのサーチは英雄候補以外にダンジョンの場所も見つけることができるため、集めた英雄候補と最大4人のパーティを組み、ダンジョンにいる邪悪な敵と戦える。その際、ダンジョン内はサイドビューになり、ジャンプなどを駆使して進むアクションゲームへと変貌。仕掛けなどの謎解きをしながら進んでいくことになる。

戦闘になると画面が切り替わり、今度は横スクロールアクションから一転し、キャラに対応したボタンを押すことで攻撃を行うボタン入力式の戦闘が始まる。キャラ毎の行動力によって攻撃回数が変わるなどの細かい設定はあるが、基本は各キャラで攻撃を繋いでコンボゲージを貯め、ゲージ満タンで決め技発動可能…となる。だが、決め技を使用したキャラは次ターンでの行動が制限されるため、決め技の使い方には配慮が必要だろう。

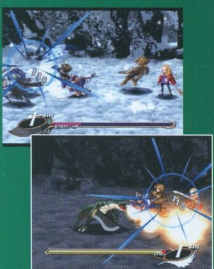
キャラは戦闘で得た経験値によりレベルアップすると、キャパシティポイントというポイントが得られる。これを消費することで能力や勇者として特性を上げ、天界に送り出すのがゲームとしての目的だが、実際に誰を送るかはプレイヤーの自由。ただし、英雄を送らない等の行動は神の王オーディンからの評価を下げ、その評価がエンディングの種類（3種類）に関連してくるので、このことは覚えておこう。

全8チャプターで構成



チャプター&ピリオドで時間経過を表現。規定ピリオド（行動）を消化するとチャプターが進む。

戦闘で英雄を育てる



戦闘で一定の経験値を得ればレベルアップで能力も高まるが、同時に入手できるキャパシティポイントを使えば、身体能力だけでなく人格を良くすることも可能である。

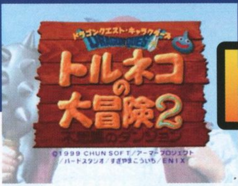
英雄を神界へ送り出す



仲間にしたキャラは好きなタイミングで天界へ送ることができる（神族を除く）。つまり、何も育てず送ることも可能だし、1人も送らずラグナロクを迎えることもできる。



チャプター進行時には天界の様子が報告される。写真のように送って欲しい英雄の種類を言われるなど、報告内容は様々ある。



今度のトルネコは転職も可能

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

楽しさはそのままに進化したダンジョンRPG


オープニングを彩るクレイアニメの1コマ。出来が大変素晴らしく、ここはスキップせずに是非最後まで見てもらいたい。

潜る度にダンジョン内部は新しく形成され、落ちているアイテムもランダム。どんなに高レベルでも死んでしまえば全ておしまい。レベルも1に戻り拾ったアイテムや鍛えた武器防具も全て没収。この様なタイプのゲームを「ローグ系」と総称する。こういったルールの元祖が『ローグ』というゲームだからである。

一見すると非常にシビアなルールに思えるが、手持ちのアイテムなどを使ってピンチを切り抜けたり、危険を想定して予め対策を練ったりなど、プレイヤーの腕次第では危機的状況を乗り越えられる事もある。…とは言っても運の要素も結構あるのでダメな時は潔く諦める事も必要だったりするのだが。



こちらはダンジョン内にランダムに登場する神父。お金を払えば各種サービスを受ける事が可能。たまにパンを恵んでくれる。



毎度お馴染みのモンスターハウス。敵に囲まれ大ピンチ。しかし、アイテムも大量に落ちており、宝の山でもある。

本作は『ローグ』のシステムにドラクエのキャラクターを上手くはめ込み、80万本を超えるスマッシュヒットを記録した先代『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』の続編である。プラットフォームをSFCからPSに移し、色々な面でパワーアップを果たしている。

元々の商人から戦士や魔法使いに転職出来る「魔法屋」、パン屋や鍛冶屋などの各種「お店」（鍛冶屋で支払うのは金銭でなくアイテム）、武器や防具を合成してくれる「合成屋」（風来のシレンに登場した壺職人のガイバラと弟子のサルヤマにそっくりな人物がいる）、ゴールドを預かってくれる「銀行」（利息の代わりに預けた金額に応じてレアアイテムを貰える）などが物語の進み具合によって順次増えていき、トルネコの冒険のアシストをしてくれるのだ。SFC版と違い、本作はオートセーブではないので失敗したらリセットしてやり直す事も可能。しかし、本作でヌルい環境に慣れてしまったプレイヤーは後に発売されるPS2版の続編で痛い目に遭うのであった…。

全13種類のダンジョン①

ちょっと不思議な草原


フロア数★3F
アイテム持込可能数★2個
最初のダンジョンで難易度も最低。

屋敷のダンジョン


フロア数★6F
アイテム持込可能数★不可
フロア数が倍になりやや難易度アップ。

お城のダンジョン


フロア数★6F
アイテム持込可能数★不可
クリア後に倉庫が使用可能になる。

墓場のダンジョン


フロア数★6F
アイテム持込可能数★不可
NPCとしてパン屋が付いてくる。

火吹き山


フロア数★10F
アイテム持込可能数★2個
罠が初登場し難易度がアップ。

迷いの森


フロア数★12F
アイテム持込可能数★2個
お店が初登場。かなり難しくなる。

DATA トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ★

発売日		メーカー	
PS	1999年9月15日	PS	エニックス
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

GBAにも移植されているが、中古ソフトの価格の安さではPS版に軍配が上がる。

バグ技利用は楽しさ半減の諸刃の剣

不思議のダンジョン27階にいる「邪悪の箱」を撃退するのが当面のトルネコの目標となる。そして、無事に邪悪の箱を撃退出来てからがいよいよこのゲームの本番となるのだ。不思議のダンジョンよりもさらに難易度アップの上級者向けダンジョン「もっと不思議のダンジョン」を筆頭に、魔法屋で戦士や魔法使いに転職した後に挑戦出来る「剣のダンジョン」「魔のダンジョン」などの新たなダンジョンが追加されてトルネコの冒険はまだまだ尽きる事がない。これらのダンジョンはアイテム持ち込み不可で、まさに出たとこ勝負。今までの経験を活かしてダンジョンに挑もう。テクニック、そして運次第で苦労に見合った素晴らしいレアアイテムを手に入れることも可能だ。もちろん、アイテム持ち込み可能な「井戸のダンジョン」や、1階から強敵がバンバン登場する「試練の館」なども、充分に楽しめる。鍛え上げた自慢の装備で強敵に対抗しよう。例えピンチに陥ってもオートセーブではない今作はリセットさえすれば大丈夫。

そして、トルネコの大冒険2を語るうえではずせないネタはやはり禁断のバグ技の存在だろう。詳しい方法は下のカコミにあるが、この技を駆使するとタダ同然で高価なアイテムをいただけるのだ。しかし、当然と言えば当然なのだが、この技を使うとゲームバランスは大幅に崩壊する。トルネコ2を心の底から楽しみたいのならばバグ技には手を出さない方が賢明である。



とりあえず前半戦は不思議のダンジョン内に居座る「邪悪の箱」を倒す事が目標となる。しかし、トルネコの冒険はここで終わらないのだ。



不思議のダンジョンや、もっと不思議のダンジョンの深層階には、レアアイテムが眠っている。獲得は大変だが、是非手に入れたい。

戦士・魔法使いへの転職







レミィさんのお店で戦士か魔法使いに転職させてもらうと、商人のままでは入れない特別なダンジョンに挑戦出来る。また、戦士か魔法使いのままでも、ほとんどの既存のダンジョンに潜る事も可能なのだ。

泥棒の極意





正攻法

大部屋の巻物を使用

大部屋の巻物使用後には様々な派生パターンが存在。いかにして階段上に居座る店主をどかすかがポイントとなる。

落とし穴をや盗賊の壺を利用

お店のフロアに落とし穴があればラッキー。盗んだ後落とし穴に入ろう。また、盗賊の壺は最も簡単に泥棒出来るアイテムだ。

その他の方法

ツルハシで逃げ基地を掘って盗む、品物を合成してリレミト、引き寄せの巻物を使うなど、盗みの方法は多数存在する。

バグ技の使用

1. 店で自分のアイテムを置き欲しいアイテムを3個ほど拾う
2. 店主の脇から通路に向けて欲しいアイテムを投げる
3. 店主に話しかけアイテムを売る
4. アイテム代金の支払いを拒否→店主がどいてくれる
5. 通路に出て投げたアイテムを拾う

全13種類のダンジョン②

トロ遺跡



フロア数★14F
アイテム持込可能数★5個
持ち込み個数が多いので意外に楽。

不思議のダンジョン

フロア数★100F
アイテム持込可能数★10個
幸せの箱は27階にある。



井戸のダンジョン



フロア数★1F
アイテム持込可能数★5個
難易度がLV10まであり、選択可能。

剣のダンジョン

フロア数★35F
アイテム持込可能数★不可
剣士に転職してから挑戦可能。



魔のダンジョン



フロア数★35F
アイテム持込可能数★不可
魔法使いに転職してから挑戦可能。

試練の館

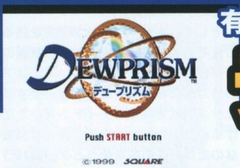
フロア数★50F
アイテム持込可能数★20個
敵が未識別で神父の姿をしている。



もっと不思議のダンジョン



フロア数★100F
アイテム持込可能数★不可
ほぼ全てのアイテムが未確定名。



有名シリーズだけが良作ではないと実感する

デュープリズム

正義のヒーローと悪のヒロイン!?

FF、聖剣伝説、サガといった看板ブランドシリーズが目立つ分、スクウェアの作品にはその影に埋もれてしまった良作が結構存在する。ここで紹介する『デュープリズム』もその1つである。

本作はスタート時に2人の主人公からどちらかを選択する方式を採用している。当時のPSソフトではこういった同時間軸、同じシナリオにおけるダブルキャストの手法がよく用いられていたので別段珍しいことではない。しかし、本作の場合、好対照な性格の主人公がそれぞれ別の視点から同じ目的に向かっていく様子が描かれているだけでなく、戦闘においても武器と特殊能力が異なるため、実際にプレイしてみるとまったく別の印象を持つゲームであることがわかる。

ストーリーについては、ルウは大切な人を生き返らせるために、ミントは己の欲望を満たすために遺産探しの旅に出るというのが大まかなあらすじ。選択しなかった方のキャラもゲーム内に登場する。ちなみに遺産とは遥か昔に存在したエイオンなる大魔導師達が残したマジックアイテムを指す。

それにしても王道的展開のルウはいいとして、世界征服を口にし私利私欲まみれのトンデモ発言とオレ様ぶりを遺憾なく発揮するミントは、他にはなかなかない設定である（とはいえ口調とは裏腹に善行を積むのだが）。

旅の動機が激しく異なる主人公2人

ルウ



攻撃力高め

姉のように慕っていた
女性を生き返らせるために
遺産を探して旅を続けている
武器は巨大斧を使用

ミント



連撃重視

素行不良から
妹に王女の座を奪われ
遺産の力で対抗しようと画策
武器はリングを使用



同じ時間軸で展開する2つの物語

物語はひとつだが、主人公の特徴もイベントも異なるのでゲームは2度楽しめる。

シームレスバトルのARPG



基本は武器とジャンプで戦闘

ARPGなのでボス戦などを除き戦闘はシームレスで行われる。防御ボタンが存在しないため、敵の攻撃をかわす場合はキーとジャンプで。



巷ではスクウェア三大悪女なんて議論が行われていたりするが、性格だけならミントもランクインするのではと思うほど言動はDQN。

特殊能力も別個

ルウ



敵を倒してコインを入手し
○ボタンでモンスターに変身

ミント



色と効果を組み合わせて
△ボタンで魔法を発動

DATA デュープリズム

発売日		メーカー	
PS	1999年10月14日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

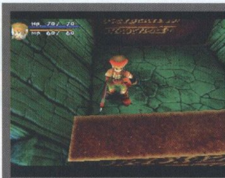
続編を望む声が非常に多い作品。まだ未プレイの方は試してみては？

セーブ地点は1箇所のみ 準備を怠ってはいけない



コンティニューは回数制

回数は所持しているコインの枚数分。コインのグレードによって復活時のMP回復度合いが違う。



レベルの概念はないものの HP&MPは戦闘で上がる

HPの上昇は一定ダメージを受けるのが条件。MPは魔法や変身能力を使うことで上がる。

アクション性は強い





ジャンプを多様する場面があり タイミング取りに苦労する箇所も

全体的な難易度はそう高くないといえるが、アクションがあまり得意ではない人には厳しい場面もある。

基本的なゲームの流れは、カローナの町を拠点に目的地へ移動。ダンジョンなどを攻略してクラウスに報告したら次の展開へ…という感じだが、セーブを行えるのは町の宿のみであり、新規に向かう場所は目的を達成するまで町に帰ってこれないので（一度行った場所は途中でカエルに話かければ即帰還できる）、その間に戦闘で負けてしまったり、トラップにハマって体力がゼロになった場合はコンティニューを利用することになる。

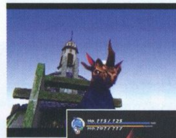
コンティニューを行うにはブロンズ～プラチナまである4種類のコインのいずれかを1回につき1枚使う必要があり、宝や戦闘で入手するか町の教会で購入する。コインは価値が高いものほどMPの回復量が上がるが、重要なのは難しい場面に遭遇した際にも対応できるように枚数を用意しておくこと。通常は一番安く手に入るブロンズコインを持っていれば十分である。

初見で苦戦しそうな箇所を挙げておくと、序盤に攻略することになる地下迷宮だろう。ここはルウ、ミントどちらを選んでも通らなくてはならないダンジョンで、正解ルートを進まないとループしてしまうエリア、水に落ちないよう石版の上をジャンプで渡っていくエリア、大岩から逃げながら障害物を避けるエリア、狭い足場の上でのボス戦と困難が続く。出発前には必ずコインの所持枚数を確認し、気を引き締めて挑みたい。

なお、ダンジョンなどで集めた用途不明アイテムは特定人物との取引で使え、高値売買やショップの割引効果があったりするので塩漬けしないように。



ルウは典型的なイイ奴キャラなので、ミント編よりも会話に笑いが入るシーンが少ない。が、彼だってたまにはつぶやきたい時もある。



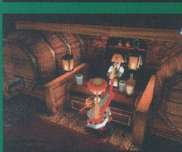




魔物は売るか喰うか



倒したモンスターはショップで売却が可能



伝説の装備を集めれば酒場で調理してもらうことも

モンスターは倒してもお金にならない代わりに倒した数が記録され、それをショップで売ることができる。調理に回した場合はステータスアップとなるが、こちらは10回まで。

サブキャラも個性的









遺産を狙うライバルや主人公をサポートしてくれるクラウスさんの娘エレナの天然ぶりなど、脇を固めるキャラ達も味があっていい。

夢のプロジェクトが次世代機で復刻

クロノトリガー

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

PS DC 64

元祖スクエニ？ 夢のタッグは当時話題に



ここから旅は始まる

ルッカ制作のテレポッドで左から右に瞬間移動…のはずだったが突然現れた謎の空間に飲み込まれてしまったマール。無事に戻れるのか!?

本作のオリジナルは今からおよそ16年前にSFCで発売された。FFの坂口博信、DQの堀井雄二、鳥山明が夢の競演とあって、当時の盛り上がりは尋常ではなく、ゲーム雑誌や漫画雑誌では大々的に特集が組まれたものである。価格も軽く1万円オーバー（この時代ではあまり珍しくはないが）だったのにも関わらず発売本数は200万本以上と大ヒットを記録した。

ゲームの内容はいたってオーソドックスなコマンド選択式のRPGで、レベルが上がるにつれ魔法や必殺技、連係技などを習得していく仕組みだ。主人公・クロノは肉弾戦が得意な戦士タイプのキャラだが、魔力を装備やマジックカプセルで上げてやると、魔法の威力もアップする。また、魔法には天・火・水・冥の4種類の属性があり、各キャラにそれぞれ1つずつ素質が与えられている。そのため、フレアなどの火の属性の魔法は火の属性の素質を持ったルッカしか習得する事が出来ない…といったシステムになっている。ちなみに、魔法が発達する時代よりもはるか以前に生まれた原始人のエイラは魔法は使えない。魔法攻撃も重要だが、このゲームの攻撃の肝はなんといっても2人ないしは3人で力を合わせて放つ連係技だろう。種類も豊富なうえ、キャラの動きも楽しいのでついつい選択してしまいがちになるが、通常攻撃以外での攻撃はMPを消費するので残りMPには常に注意しておきたい。

そして、右の写真を見て貰えればお分かりの通り、PS版では重要なシーンでは合間にアニメーションムービーが流れるのだ。なんでも、東映アニメーション制作との事で、美麗な映像に目も釘付けになるだろう。



経験を積むと様々な連係技も

戦闘後に自動的に覚える3人技もあるが、特定のアイテム装備で発動する3人技もある。

美麗なムービーの数々





画面右端のバトルゲージが満タンになったキャラから順次行動出来る。スピードカプセル等で素早さの数値はなるべく上げておきたい。

DATA クロノトリガー

発売日		メーカー	
PS	1999年11月2日	PS	スクウェア
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
4800円	未配信

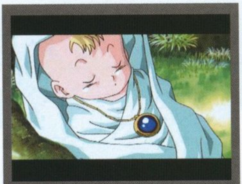
出回った数はSFC版の方が圧倒的に多く中古価格も安い。SFC本体があるならばそちらを買うのもいいだろう。

クロノといえば「つよくてニューゲーム」

本作には数多くのパターンのエンディングが存在するが、中には1度本編をクリアしないと見られないモノもある。よって、エンディングを全て網羅するためにはクリア後に新たに選択出来る「つよくてニューゲーム」モードでプレイする事が前提となる。「つよくてニューゲーム」とは、ラスボスを倒した時点での各キャラのレベル、習得した連係技、所持している武器・防具・アイテム（一部引き継げない武器等もあり）をそっくりそのまま引き継いで最初からゲームをスタート出来るシステム。バッドエンドを含めて全部で13種類ものエンディングが存在するのだが、なかには「どうしてこうなった？」的なモノや、笑えるモノ、はたまたクロノがしゃべるモノもある。プレイヤーの気持ちひとつで結果は良くも悪くもなる。答えは必ずしも1つだけではないのだ。

PS版の特典として、クリア後に見る事が出来る「おまけ」がある。エンドNo.に対応したデータがクリア毎に次々に開放されていく。例として、エンドNo.1の「時の向こうへ」エンドを見られる様にプレイすれば、映画館（今まで見たムービーを鑑賞出来る）で映像を見る事が可能となる。その他、モンスターのデータや、各エンディングを見るための攻略法（攻略法と言えるのかは疑問だが）、連係技一覧表などが閲覧出来、見応え充分な内容だ。

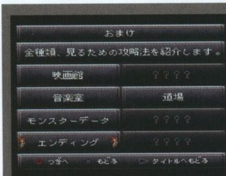
この様なおまけモードやアニメーションが追加されてボリュームはアップしたが、ゲーム本編の内容はSFCと全く同じ。また、ROMカセットのSFC版と違い、画面の切り替え時に読み込みに少々時間がかかってしまう難点もある。ムービーやオマケを見たいのであればPS版、快適なプレイを望むならSFC版がオススメだ。



エンディングでの1コマ。散歩中のルッカが森の中で見つけた謎の赤ん坊。この赤ん坊には一体どんな秘密があるのであろうか？



おちゃらけエンドのNo.3「ドリームプロジェクト」。開発者のコメントが聞ける。真面目コメントからおふざけコメントまで十人十色。



迎えたエンディングの数によってこの「おまけ」もどんどん充実していく。全部見られる状態にするのはとても大変である。

クロノクロス



発売日	
PS	1999年11月18日
DC	未発売
64	未発売

メーカー	
PS	スクウェア
DC	未発売
64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / **RPG ロールプレイング** / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
6800円

ゲームアーカイブス
800円

クロノトリガーの続編 システムは大幅に変更

PS版のクロノトリガー発売から約2週間後に発売された『クロノクロス』は、1996年にSFCのサテラビューで配信された『ラジカル・ドリーマーズ-盗めない宝石-』というサウンドノベルゲームのシナリオの1つである「Kid　盗めない宝石編」をベースに制作された作品である。『クロノトリガー』『ラジカル・ドリーマーズ』『クロノクロス』と話は一応繋がってはいるものの、それぞれ単体でも充分楽しめる作品なので、あまり気にする必要はないかもしれない。

グラフィックが大幅に強化され、まるで後期のFFをプレイしているかの様な本作。しかし、大ヒットには恵まれず、売り上げ的には苦戦した作品である。





今作のヒロイン「キッド」。彼女自身は全く記憶にはないのだが、正体はクロノトリガーに登場したあの人物の分身なのである…。



アドベンチャーテイストの濃いアクション

ドンキーコング64

PS
DC
64

バナナ集めが攻略のポイント

任天堂の人気タイトルが続々と3Dゲーム化する中、『ドンキーコング』も後を追う形で64に参戦。高度なグラフィック技術を買われ、スーパーファミコン時代からシリーズの開発を担当しているイギリスのレア社がそのまま継続して本作を完成させた。

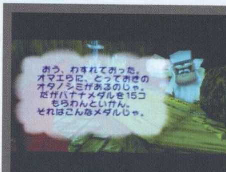
主軸となるアドベンチャーモードでは、ドンキーコングが捕らえられている仲間を救出しながら9つのステージを攻略し、最終的にキングクルールをやっつけるのが目的である。救出した仲間はタッグバレルに入ることでドンキーコングまたは他の仲間とチェンジが可能だ。なお、登場するキャラクターは基本的に『スーパードンキーコング』シリーズに準じている。

ステージは9つと述べたが、一般的な面クリ型のアクションゲームと違い、本作はボスを倒したからといって必ず次のステージに進めるわけではない。別のステージに進むためには、キーアイテムである任天堂印のゴールデンバナナを規定数集めて、DKと書かれた扉をブロックしているゲートキーパーをどかさなくてはならないのである。各ステージには25本のゴールデンバナナが隠されており、1体のキャラが入手できるのは5本。つまり、全部拾おうと思ったらクリア済みのステージ再訪が不可欠というわけだ。しかもゴールデンバナナの入手はキャラ固有の技や武器が関係し、謎解きやミニゲームをこなすことが条件になるものもあるので、一筋縄ではいかない。どの場面でどのキャラを使うか…。アクション性を楽しむ一方で、ひらめきと思考能力が試されるゲームでもある。



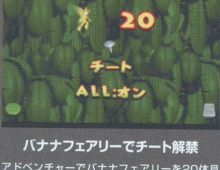
ソフト起動には拡張パックが要る

本作を遊ぶにはハイレゾパックというメモリー拡張パックを本体に挿す必要がある。ちなみに他のゲームをする場合も挿したままでOKだ。



ガメつい クランキー爺

初代ドンキーことクランキー爺は変なクスリを飲ませた上に金まで取る…いや、クスリを飲んで技を取得するためにはコインが必要である。



バナナフェアリーでチート解禁

アドベンチャーでバナナフェアリーを20体見つけて撮影するとミステリーモードでチートオプションが選択可能。

主要モード



アドベンチャー

本作のメインモード
5匹のコングを使い
9つのステージを攻略



コングバトル

2～4人の対戦モード
2種類のゲームで遊べる



ミステリー

追加オプションの
選択やミニゲーム等を
プレイできるモード

DATA ドンキーコング64 ★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1999年12月10日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
7800円	未配信

VC配信は行われていない。ソフト単品を購入する場合はメモリー拡張パックが必要なので注意。

ガチ攻略を貫くか 妖精の褒美を取るか



無印バナナも重要

ステージのそこらじゅうに点在しているバナナはボス戦の扉を開けるために必要。風船など一気に本数を稼げるものは積極的に探そう。

ゴールデンバナナを獲得するにはとにかくアヤシイところでいろいろなアクションを起こしてみるのがコツ。武器を使って扉などを開ける場合は撃つ箇所のマークを見ればどのキャラを使えばいいのか判断可能であるし、目の前に木があればとりあえず登ってみるのがコング道である。ゴールデンバナナ以外にも普通のバナナ、バナナコインと取るべきものがたくさんあるので、行けるところは隈なく調べよう。ただし、前記の2つについてはキャラ別に決められた色に対応しているものしか取れないようになっているため、通貨に該当するバナナコインを仲間で共有することはできない。よって、店で武器やクスリを購入する場合は必要枚数を個別に揃えなくてはならない。この辺はやや面倒な点である。

そこで浮上するのが左ページでもチラッと紹介している禁断の甘い果実チートである。そもそも妖精20体をカメラ撮影すること自体が骨の折れる作業だが、必要最低限のゴールデンバナナで立ち回り、チートが解禁になってから残りの獲得に挑戦すればだいぶ楽になるのは確実だ。もちろんゲーマーのプライドが許さなければ使わなければいいだけの話。また、楽器の項目をオンにすればザコ敵が意味を成さなくなりゲームバランスが崩壊するので、チートを導入する場合でもゲーム目的を考えて設定するべきだろう。私感ではコインと弾薬無制限くらいにしておくのが程良いのではないかと思う。

アーケードの感動が甦る



元祖ドンキーコングがプレイできる



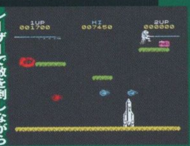
アーケード版の再現なのでコンベア面も存在する

懐かしの初代ドンキーはマッドファクトリーでプレイ可能。ゴールデンバナナ獲得の条件にもなっている。また、バナナフェアリーを集めればミステリーモードでも遊べる。

レア社の初期作品まである



JETPACというSTGにも挑戦可



レーザーで敵を倒しながらロケットを組み立てる内容

こちらはバナナコイン15枚を集めればクランキーラボでプレイ可能。5000点獲得すればレアコインをもらえるが、敵の動きが素早くジャンプのタイミングが難しいゲームである。

武器と楽器

ファンキーコングの店





キャラ別に用意された飛び道具を購入できる

キャンディーコングの店





楽器は周囲の敵を一掃する強力武器

武器と楽器は敵を倒す以外に謎解きでも使用するので店を見つけたら全キャラを入店させよう。ただし、ここもキッチリ有料だ。

コング達の前に立ちはだかるステージボス



ジャングルガーデン
アーミィ・ジロー



アステカンウインド
ドカドン



マッドファクトリー
マッド・ジャック



ガリオンのとうだい
パフトス



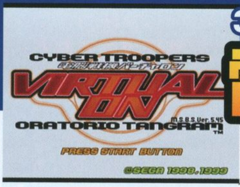
ゾゾゾ～キャッスル
キング・カットアウト



ひるよるウッドと
クリスタルどうくつは
ジローとドカドンがリベンジ

3Dロボットバトルの傑作に待望の続編登場

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



PS
DC
64

操作が複雑になり初心者には厳しくなった



ツインスティック必須

一応、DCのコントローラーでもプレイは可能だが、ツインスティックの操作感にはとても及ばない。是非とも同時に購入して欲しい。

対戦型ロボットアクションの決定版と言える『電脳戦機バーチャロン』発売から2年半。ファンからの大きな期待を一身に背負った続編『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（通称オラタン）が発売された。前作が切り開いたジャンルを継承しつつもゲーム性が大幅に進化し、10年前の作品ながら3D対戦アクションとして完成の域に達しており、今でも本作をシリーズの最高傑作に推す人が多い。

使用可能なバーチャロイド（VR）は8体から11体に増加。しかもテムジン、ライデン、フェイ・イェン、アファームド以外の機体は総入れ替えで、1か



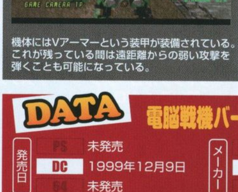
空中での高速移動を可能にした「空中ダッシュ」を実装。前作以上にスピード感溢れるプレイが可能になった。



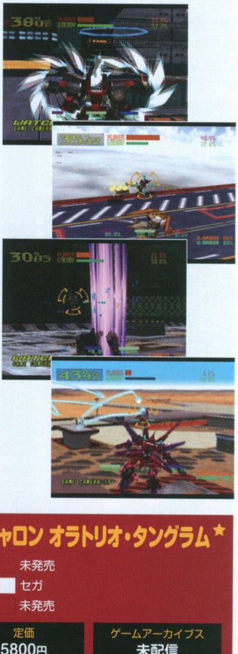
攻撃ボタンとターボボタンを組み合わせることによって、前作よりも非常に多彩な攻撃が可能になった。

ら作られている。また本作から加わった操作として、ダッシュボタンと攻撃ボタンを同時に押すことで通常とは異なる攻撃が可能となる「ターボショット」、空中での素早い動きを可能にした「空中ダッシュ」、ダッシュ中にターンし方向を変える「バーチカルターン」などがある。これによって上級者同士の戦いは前作以上に高レベルなものになったが、その分複雑な操作を要求されるため、初心者のハードルは高くなった。

そしてこれらの操作を円滑に行うために必須と言えるのがツインスティックである。本作は初めからパッドでの操作など考えない方が良い。ソフトを購入するならツインスティックを同時に購入するのは当たり前である。実際に筆者は当ページを作成するために、数年ぶりに本作を遊んでみたのだが…。実は以前引っ越しの際にツインスティックを処分してしまっていたのである。何とか頑張ってパッドでプレイしてみたのだが、全く話にならなかったのは言うまでもない。それ故に写真が全てウォッチモードなのは勘弁願いたい…。



機体にはVアーマーという装甲が装備されている。これが残っている間は遠距離からの弱い攻撃を弾くことも可能になっている。



DATA　電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年12月9日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

Video Game Genre

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

Xbox360の配信決定でDC版の価値がなくなると思いきや、ツインスティックが安価に購入できる利点がある。

最後までつきまとう ツインスティック問題

前作ではVRの特徴がハッキリしていたのだが、本作ではゲームの複雑化に伴いVRの性能を一言で言い表すのが難しい。しかし、その中でも初心者にオススメの機体を聞かれたら、やはりテムジンを勧めるであろう。機動性が良好であり敵弾の相殺能力に優れ、メインであるロングランチャーの使い勝手も良好と、大きな欠点が見あたらない。テムジンで本作に慣れてから他の機体を試していけば問題なくゲームに馴染めるはずである。とは言え、筆者のように重VRが好みの人もいるであろうから、自分で格好いいと思った機体を選ぶのもありだ。

CPU戦で操作に慣れれば次は対人戦で腕を磨きたいところ。幸い本作は通信対戦に対応しており、ネットを通じて全国の猛者と戦うことが出来…たのは2001年までである。残念ながらDCで現在対戦するならば、画面分割を我慢するかDC本体、モニター、ソフトを各2組と通信ケーブルを用意しよう。

どうしても通信対戦に拘るのであればXbox360の配信を利用すれば良い。DC版よりもグラフィックが向上しており、現在でも通信対戦が可能である。しかし、ここでもやはり問題になるのが、ツインスティックの入手である。HORIから専用のツインスティックが完全受注生産で販売されていたが、定価は3万円で既に販売は終了している。

いっそのこと、本作のAC版がまだ稼働している秋葉原などに出かけた方が早いかもしれない。



ネット対戦も可能であったが現在は終了している。そちらを望む方はXbox360版かDC2台と通信ケーブルを用意しよう。


ハードの性能が向上したおかげもあって、かなり特徴的な攻撃が増えた。特にエンジェランの攻撃には奇抜なものが多い。

デフォルトで使用可能な11体のバーチャロイド

MBV-707-G TEMJIN



高汎用性標準機体
テムジン

武装	
LW	パワーボム
CW	ソード
RW	ロングランチャー

前作からのバランスの良さは健在。初心者から上級者にまで愛される万能機。

HBV-502-H8 RAIDEN



高性能光学兵器装備重攻機体
ライデン

武装	
LW	グランドナパーム
CW	レーザー
RW	ハイパーバズーカ

重装甲と高威力のレーザーが特徴。ターボショットの導入により多彩なレーザー攻撃が可能になった。

RVR-14 Fei-Yen Kn

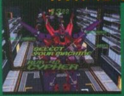


高機動型可憐機体
フェイ・イェン・ザ・ナイト

武装	
LW	ソード
CW	ビーム イレディエーター
RW	ハンドビーム

機動力を活かし、敵の懐に入り込み近接攻撃を叩き込む。ハイパー化も健在。

RVR-42 CYPHER



高機動型可変機体
サイファー

武装	
LW	ダガー
CW	ビームランチャー
RW	マルチランチャー

空中での機動力が非常に高く、航空機形態に変形が可能。ただし、装甲が非常に薄く脆さも持ち合わせる。

RVR-39 APHARMD B



超格闘対応機体
アファームド・ザ・バトラー

武装	
LW	グレネードディスチャージャー
CW	トンファー
RW	サブマシンガン

トンファーによる格闘攻撃が非常に強力。接近戦に強く、出来る限り敵に近づきたい。

RVR-33 APHARMD S



超火力強化型機体
アファームド・ザ・ストライカー

武装	
LW	ナイフ
CW	グレネードランチャー
RW	ファニーランチャー

アファームドの武装を強化させた機体だが、逆に特徴がなくなり中途半端な印象は否めない。

SAV-326-D/9 GRYS-VOK



多目的火力装備満載機体
グリス ボック

武装	
LW	オーバーヘッドランチャー
CW	ショルダーランチャー
RW	ミサイルランチャー

多数のミサイルを装備し、全身が火薬庫のVR。常に攻撃を加え、敵を押さえ込む戦法が強力。

RVR-68 DORDRAY



超重装甲突撃型機体
ドルドレイ

武装	
LW	ドリル
CW	Vハリケーン
RW	クローランチャー

左腕のドリルが特徴的な重VR。微弱な攻撃を重装甲で弾き、特殊攻撃で敵に突進する。

XBV-819-TR4 BAL-BADOS



難解系多機能型試作機体
バル・バドス

武装	
LW	サイランチャー
CW	ビームランチャー
RW	ハンドランチャー

人型でありながら、人間らしくない動きが特徴的。パーツを切り離して攻撃するなど癖が強い機体。

SGV-417-I ANGELAN



氷雪魔法系神聖機体
エンジェラン

武装	
LW	ハンドショット
CW	クリスタルビット
RW	ロッドショット

魔法少女の姿をした異色VR。氷を竜型にして飛ばすなど、変わった攻撃方法が多い。

RVR-87 SPECINEFF



怨恨呪詛的暗殺機体
スペシネフ

武装	
LW	サイズ
CW	ブーメラン
RW	ロングランチャー

死神のような形相のVR。敵を長く追尾する攻撃や敵の武器を封印する攻撃を持つ。



PS
DC
64



DCのキラーソフトになれなかった未完の大作

シェンムー 一章 横須賀

制作費の総額は当時世界記録であった

本作は70億円の制作費の話がどうしても話題として先行してしまい、クソゲーとして揶揄されることが多い。しかしながら、そう言った意見のほとんどが本作をプレイしたことがない層からの不当な評価であり、実際に本作をプレイした人々の間では名作であるとの評価が定着している。

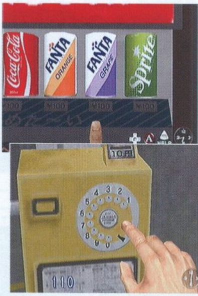
ゲームの目的は父親を殺害して逃走した謎の中国人を追うことであり、物語としてはまだ序盤の話となっている。しかし、御存知の通り本作は未完であり、全11章とされるストーリーの多くはまだゲーム化されていない。そのため、本作をプレイしても多くの謎は残ったままであり、続編『シェンムーⅡ』をプレイしてもなお、ゲームは完結しない。そう言った意味では本作は人を選ぶゲームであり、完結の見込みがない話を途中までプレイするのはスッキリしない部分が多いだろう。

それ故に本作をプレイするには割り切りも必要であるし、そもそも本作は一直線にストーリーを進めるのが好きな人には向いていない。寄り道を楽しめる人のみが本作の本当の面白さを知ることが出来るのである。ゲーム自体の難易度は低く、途中に挿入されるバトルもパンチ、キックを連打していれば勝てるレベルだ。クリアが目的ではそれこそ味気ないゲームになってしまう。

また、本作は「全然売れなかった」というイメージを持たれているが販売本数は60万本ほどであり、DCのゲームの中ではかなりのヒット作になっている。しかし、その程度の売り上げでは制作費の回収は出来ないし、DC本体の販売台数を牽引する、という目的を果たせなかったのも事実である。

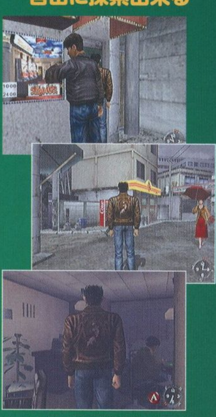


中盤以降、フォークリフトのバイトが出来るようになるまでは、稲さんがくれる1日500円の小遣いが主人公の唯一の収入となる。



本作の舞台となっているのは1986年の横須賀。当時を再現した町に懐かしさを覚える人も多いだろう。

仮想空間の町を自由に探索出来る



ゲーム内には町が存在し人が住んでいる。プレイヤーは町を自由に移動し、店で買い物をしたりゲームやスロットで遊ぶことも出来る。

QTE クイック・タイマー・イベント



イベント中に指定された特定の操作を行うことで、難しい操作なしでアクションをこなすことが出来る。大袈裟なネーミングだが、要は昔のLDゲームと同じであり目新しさはあまりない。

DATA シェンムー 一章 横須賀 ★

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年12月29日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

国内ではDCのみでの発売となっているが、海外版は『シェンムーⅡ』がXboxで発売されている。

1986年の町で思う存分遊び回ろう

『シェンムー』のゲーム性は自由度の高さが特徴であるが、実際のところ期日さえ守れば後は自由な行動が許されている。その自由度を支えているのがゲームの中に作られた町の存在である。本作の中には町が丸々存在し、そこには住民も暮らしている。その住人全員と会話することも出来るし、多くの建物の中に入ることも出来る。

繁華街には飲み屋が建ち並び、商店街には八百屋、コンビニ、飲食店などがあり、横須賀らしくスカジャン屋まである。娯楽施設としてもスロット屋やゲームセンターが存在し、実際に店内でプレイすることも可能だ。

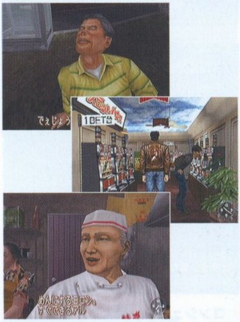
その町の中で住人から父の仇である中国人の行方を聞き込むのであるが、日程的にはそれなりに余裕があるため、あまり急ぐ必要はない。稲さんから毎朝もらえる500円のお小遣いを握りしめ、ゲーセンで『スペハリ』をクリアまでやり込むのもいいし、スロット屋に毎日開店前から並び、バーチャルダメ人間を気取ってみるのもいいだろう。ガチャガチャのフィギュアをコンプリートするのもお約束であるし、健全に駄菓子屋通いに興じるのもいい。主人公が高校生で飲酒が不可なのが非常に残念である。

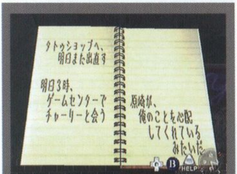
子供の頃から寄り道しすぎて叱られていた人や、会社が終わっても真っ直ぐ家に帰れず飲み屋やパチンコ屋に寄ってしまうような人、アイテムをコレクションするのが好きな人には特に向いているゲームだ。



近所の駄菓子屋には30～40歳代の心をくすぐる魅力的な商品が陳列されている。その内いくつかは購入することも可能だ。

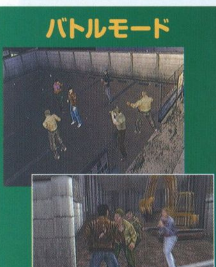

ガチャガチャにひたすらハマるプレイもあり。制限期間内であれば何をやっても許される自由度の高さが魅力だ。





情報を入手すると自動的にメモ帳に記録される。これによって進行に困ることはなく、如何にメモを埋めていくかも楽しみの1つとなる。

バトルモード


QTEの様に決められた動きをするだけではなく、プレイヤーが自由に主人公を動かすことが可能なバトルも用意されている。新技を習得したり修練することも出来る。

ゲームセンターでのミニゲーム

ハングオン



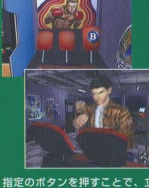
セガの体感ゲーム第1弾。巨大なバイク型筐体に跨って、実際にハングオンすることでカーブを曲がる。

スペースハリアー

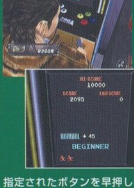


セガの体感ゲーム第2弾。プレイヤーの操作に合わせて筐体が可動するシステムが好評を博した。

QTEタイトル

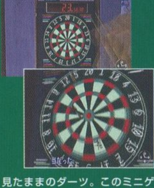

指定のボタンを押すことで、立ち上がってくるターゲットを倒していく。

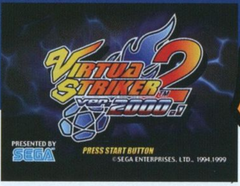
エキサイトQTE



指定されたボタンを早押しする。QTEの練習とも言うべきゲームになっている。

ダーツ


見たままのダーツ。このミニゲームのみはゲームセンター以外にも配置されている。



ACの人気サッカーゲームをDCに移植

バーチャストライカー2 Ver.2000.1

面白い作品なのだが何か物足りない



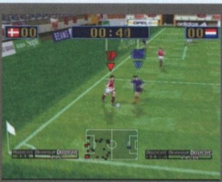
全32ヵ国が参戦

プレイヤー使用国は32種類から選択可能。とは言え、異なっているのは外見とフォーメーションのみで、選手の個人差は存在しない。

コンシューマー機よりもアーケードで人気であった本作『バーチャストライカー』シリーズ。ゲームセンターではかなりの導入率であったため、本誌を読んでいる人であれば1度は目にしているであろう。操作系は限りなくシンプルであり使用するボタンは基本的に3つしかない。これはサッカーゲームとしてはかなり少なく、初心者でもゲームに慣れるまであまり時間がかからない。また、ポリゴンで描かれた選手は非常に滑らかに動き、スポーツゲームとしての完成度はなかなか高いものになっている。

しかしながら欠点も少なからず存在する。その1つがチームごとの個性が薄い点である。本作には全32ヵ国のナショナルチームが参戦しているが、国ごとにユニフォームとフォーメーションが異なっているのみで、選手の性能に差がない。また、選手の個人名が表示されないのも、マイナス点だと言える。また、もう1つの欠点は得点パターンの少なさである。本作はセンタリングからのヘディングやダイレクトシュートが非常に有効であり、そのためサイド攻撃一辺倒の作業になりやすい。もう少し多彩な攻撃が展開出来ればいいのだが、少々残念な部分である。

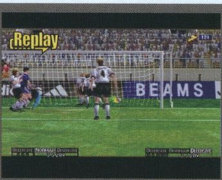
『バーチャストライカー』シリーズはAC版が2004年、コンシューマー版が2002年を持って開発が終了している。その大きな原因がコナミの『ウィニングイレブン』シリーズの台頭にあるだろう。今や日本のサッカーゲームはウイイレの1人勝ちであるが、その牙城を崩す作品の登場にも期待したいものだ。



操作は非常にシンプルで主に使用するボタンは3つ。それぞれショートパス、ロングパス、シュートに振り分けられている。

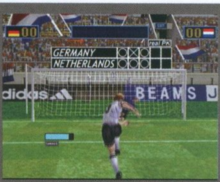


ゲーム内広告の採用によって「アディダス」「三和銀行」「オペル」「ビームス」などの看板を見ることが出来る。



ゴール時のリプレイシーン

自分がゴールした時はおろか、敵のゴールシーンもリプレイされる（スキップ可）。また、ゴールシーンを保存することも可能だ。



延長でも決着がつかなかった場合はPK戦となる。ここでも決着がつかなければサドンデスのPK戦となる。



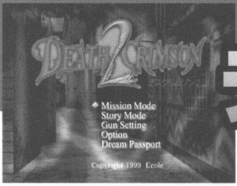
DATA バーチャストライカー2 Ver.2000.1

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年12月2日	DC	セガ
64	未発売	64	未発売

Video Game Genre: ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / **SPT スポーツ** / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

捨て値で売られていることが多く入手は容易だ。DC本体を持っている人は試しに購入するのもいいだろう。



まさかの帰還を果たした帝王の続編

デスクリムゾン2 メラニートの祭壇

ゲームとして成立している分 前作より大きくパワーダウン



スキップ不可なロゴ＆謎の仮面は健在。このように前作を意識したパロディ的な演出が多く見られる。



ストーリーモードの操作性はかなり悪い。壁にひっかかり進めなくなることが多く、かなりストレスがたまる。

2種類のゲームモード

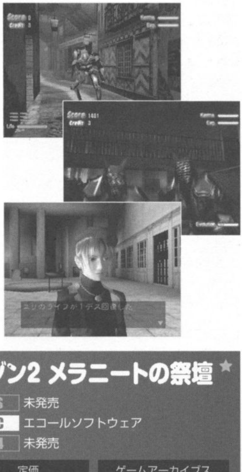


ストーリーモードは「バイオハザード」風にフィールドを探索し、ミッションモードは純粋にガンSTGを楽しむもの。正直、両者とも出来はイマイチである。

セガサターンにおけるクソゲーの頂点として帝王の名をほしいままにした『デスクリムゾン』に続編が登場する。この報を聞いたとき誰もがその耳を疑い、悪夢の再来を予感した。そして実際に本作が発売されると、その予感は現実のものとなったのだが、前作に比べるとゲームとしてはマシなものであった。しかしながらそれは同時にクソゲーとしての魅力も失っているということであり、実際のところ本作の評価はクソゲーとして笑える部分は少なく、ガンシューティングとしては詰まらない、というものである。おかしな方向に期待して購入すると肩すかしを喰らうので注意されたい。

本作には2種類のモードが搭載されているが、そのうちミッションモードは純粋なガンシューティングである。数少ないバーチャガン対応ソフトでもあるので、ブラウン管モニターを持っている人は遊んでみてもいいだろう。そしてもう1つのストーリーモードはシューティングモード・ムービーモード・会話モード・ウォークモードに分かれているが、このうちウォークモードの操作性とカメラワークが最悪で、かなりストレスが溜まる。また、会話モードも毒電波全開で全く要領を得ない。

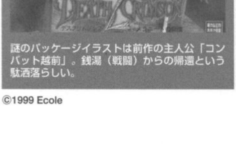
唯一、前作のファンにとってはセルフパロディ部分が多くあるので楽しめるかもしれない。これにも過度な期待は禁物だが。



前作ほどのインパクトはない



ガンシューティング部分は前作よりもかなりマシだが、だからと言って面白いわけでもない。



謎のパッケージイラストは前作の主人公「コンバット越前」。銭湯（戦闘）からの帰還という駄洒落らしい。

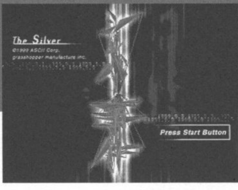
DATA デスクリムゾン2 メラニートの祭壇

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年11月25日	DC	エコールソフトウェア
64	未発売	64	未発売

★Video Game Genre★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

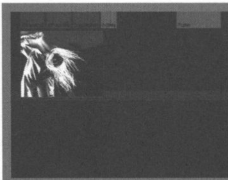
定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

それなりに高めの値段で販売されている。バカゲー・クソゲーに興味のない方は購入を控えた方が無難。

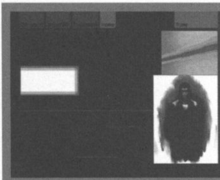


須田ワールド全開の傑作ADV
シルバー事件

PS
DC
64



グロいシーンが多め
写真ではよく分からないかもしれないが、女性の死体である。これが突然挿入されるから怖い。



主人公は喋らない
主人公と思しき写真だが、ハッキリとは見えない。セリフも全編通してなし。

目まぐるしく変化するフィルムウィンドウの情報

SUDA51こと須田剛一。独創的なゲームを作らせれば日本一の、名クリエイターである。宮本茂や小島秀夫に比べると知名度では遙かに劣るものの、その才能は決して非凡ではない。他者にはまず真似できないであろう、独特の世界観を持つゲームの数々は、多くのゲームマニアを唸らせている。

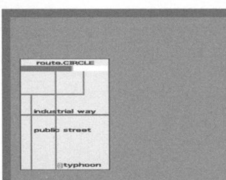
須田のその非凡な才能は自身の会社であるグラスホッパー・マニファクチュアを立ち上げる以前、即ちヒューマンでファイプロシリーズのディレクションを行っていた頃から遺憾なく発揮されていた。彼が手掛けたストーリーは、とてもプロレスゲームとは思えないほどストイックかつセンセーショナルな内容であり、今後の活躍を予感させるに十分たるパフォーマンスだったと言えよう。

もっとも、奇抜なシステム・ストーリーを持つゲームは山ほど存在するが、"単に奇抜なだけ"の内容という場合が大半を占めるが、須田が手掛けた作品に関してはこれに該当しない。「須田ワールド」とも形容すべきその世界観にグイグイ引き込まれるのだ。

自身の会社での処女作となる『シルバー事件』もその一作。移動速度が遅い、ストーリーが一方的すぎる（実験的な作品でもあるため仕方のない面はあるが）などの不満点も散見されるが、大きさや動きの異なるウィンドウを使った「フィルムウィンドウ」と呼ばれる画期的な試みは、長らく低迷が続くADVに新たなる可能性を提示したと言え、大いに評価されるべきだ。この手法によりゲームに独特の躍動感が生まれている。



24署凶悪犯罪一課特別捜査官・モリカワキヨシ。"情報屋"を使って独自のルートで事件の真相に迫ろうとしている。



移動する際は上記のようなマップが表示される。といっても、オート移動なのでプレイヤー側の操作は一切無い。



20年前に起きたシルバー事件の首謀者。とある組織の幹部を10人殺害したものの、精神疾患と判断され病院に収容される。

主要人物

主人公
公安特殊部「リパブリック」の隊員で、ウエハラカムイ捕獲作戦の生き残り。クサビにスカウトされ凶悪犯罪課に。あだ名はデカチン。

クサビ テツゴロウ
24署凶悪犯罪課（凶犯課）の本部長であるコトブキシンジへの忠誠心から凶犯課へ参加。競馬好きで常に金欠状態。

コダイ スミオ
クサビと行動を共にする凶犯課の捜査官。礼儀正しい好青年だが、時おりクサビに対して「うるせえぞジジイ」といった感じでタメ口も。

モリシマ トキオ
かつては大手通信社で記者をしていたが現在はフリー。通信社時代の上司から依頼されウエハラカムイの調査に乗り出すこととなった。

DATA シルバー事件

発売日		メーカー	
PS	1999年10月7日	PS	アスキー
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / **ADV アドベンチャー** / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

ややマイナーで流通量が少ないせいか、中古価格は高め。アーカイブス配信を利用するのがいいだろう。

2つのシナリオが存在
鍵を握るのは伝説の犯罪者

本作のストーリーは非常に難解かつ重い。エピソードを進めるうちにそれは確実に鋭さを増していく。一度のプレイで全てを理解するのは不可能であろう。マルチ方式非採用のADVを複数回プレイするのは苦痛という人もいるだろうが、本作の場合は色々な伏線や謎が理解できる2周目以降のプレイのほうがかえって面白かったりする。

なお、この『シルバー事件』には「Transmitter編」と「Placebo編」という2つのシナリオが用意されており、前者は新興都市「カントウ」の24署凶悪犯罪課が舞台となっている。一方の後者はフリージャーナリスト・モリシマトキオの視点で話が展開していくのだが、いずれの物語も伝説の犯罪者・ウエハラカムイが引き起こしたとされる一連の殺人事件が話の核となっている。カムイ事件を追ううちに、最終的にはタイトルにもなっているシルバー事件の詳細が判明することになるのだが、かなり気が滅入るシーンが多く、さらにはグロ画像も頻繁に挿入されるので心してかかろう。

Transmitter編のエピソードを1つ終えると、時間軸をほぼ同じにするPlacebo編のエピソードが追加される。同時に次のTransmitter編も出現するので、実際にはPlacebo編を無視しても話は進んでいくのだが、色々な謎が残ってしまうことになるので、少なくとも初回プレイ時は交互にプレイするのが無難であろう。

果たしてウエハラカムイの目的とは。そしてシルバー事件の真相とは―。謎が謎を呼ぶ秀逸ADV。「過去ヲ殺セ」。

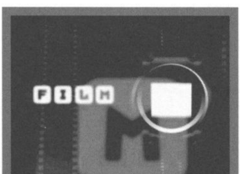




ある場面で挿入されるアニメは非常に美麗だが、内容がなかなかエグい。これをはじめ、強烈なシーンが多いのでプレイの際はご注意を。



Transmitter編はある意味でクサビとスミオの物語でもある。両者ともに犯罪を憎む心は同じだが、若干の隔たりもある。



大きさや位置の異なる複数のウィンドウを幾つも重ね合わせることで、独特の臨場感を生み出すことに成功している。

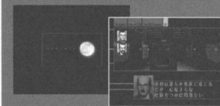
Placebo編



モリシマの日記や他者とのメールのやりとりを軸にして話が展開していく。ちなみに行きつけのバー「ジャックハマー」のマスターは男専門。曰く女性には失望したタイプらしい。

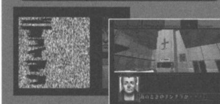
★ Transmitter編 ★

ルナティックス



公安特殊部隊「リパブリック」は発砲事件の犯人を確保するため無人施設に突入するが…。

デコイマン



病院から逃走したカムイを追ううち、クサビたちはアヤメという女と出会う。

スペクトラム



モリシマのマンションで起きたとある事件。少年たちの友情とそれを奪った犯人への憎しみ。

パレード



歴史の裏に隠されたおぞましい真実。残酷なおとぎ話を終わらせようとする男たちの物語。

カムイドローム



アングラネットを徘徊する若者同士が出会い、恋に落ち、そして世界を変えようと画策する。

ライフカット



地下深くに人知れず存在する奇妙な施設。カムイ出生の謎がついに解き明かされる。



シリーズの中でも高い完成度で人気も高い

信長の野望 烈風伝

戦闘の規模によってマップが変化



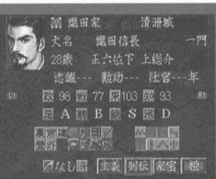
規模Sはマップ小 武将が個別に行動

規模Mはマップ中 陣形を組んだ軍団の戦闘

規模Lはマップ大 複数の軍団同士の戦闘

城から武将が出陣する際に軍団を形成する。その軍団に参加した武将の数によって規模がSMLに分かれ、戦場マップの大きさが変化する。また、規模MとLは総大将を中心に陣形を組んで集団行動する。

シリーズの中でも かなりの出来の良さ



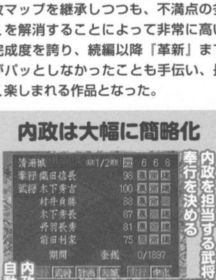
各武将には4種類（内部的な隠しパラも存在）のパラメーターのほか、兵科特性や特技、職業などが設定されている。

1999年当時、コーエーの看板ソフトであった『信長の野望』シリーズ。本作はそのシリーズ通算8作目に相当する。前作『将星録』の箱庭内政と1枚マップを継承しつつも、不満点の多くを解消することによって非常に高い完成度を誇り、続編以降『革新』までがパッとしなかったことも手伝い、長く楽しまれる作品となった。

その特徴の1つである箱庭内政は、前作が武将1人1人に命令を出す方式であったのに対し、今作では一括で計画を立てれば自動的に施設が建設される方式に変更。プレイヤーの負担が大幅に軽減されることになった。城下の発展が目に見える箱庭内政は、当時のコーエーのSLGで採用されることが多かったが、本作はその中でも特に洗練されたものであった。

そして、前作では大幅に簡略化されすぎていた戦闘も改良された。本作の野戦では軍団の規模によって戦場マップの大きさが3種類に変化し、規模M以上では軍団が陣形を組んで敵とぶつかり合う様になった。それぞれの陣形には得意・不得意の陣形が存在し、敵の不得意とする陣形でぶつかれば少数でも敵を撃退可能…になるはずであったのだろうが、実際には戦闘中に何度でも陣形が変更可能なため、常に後出しジャンケン状態になってしまう。この辺はもう少し改良の余地があったと思われるのだが…。またCPUの思考は相変わらずで、簡単過ぎると感じる人も多いかもしれない。

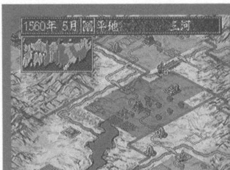
内政は大幅に簡略化



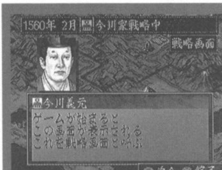
内政を担当する武将と奉行を決める

内政計画を立てれば自動的に開発が行われる

前作に引き続き列島の1枚マップ上で箱庭内政が行われる。ただし、前作の様に武将１人１人に命令する必要はなく、スムーズに内政が進行する。



自国の支配領域は自由に開発することが可能。とは言っても、町や村、田畑程度しか建てられるものがなく、自由度は低いのだが…。



チュートリアルも用意されているので、初心者であっても一応は安心出来る。だが、人を選ぶゲームなのは事実で万人には奨められない。

DATA 信長の野望 烈風伝

発売日		メーカー	
PS	1999年9月9日	PS	コーエー
DC	1999年12月16日	DC	コーエー
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価 9800円

ゲームアーカイブス 未配信

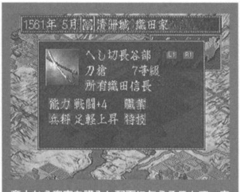
PSPにもPK版が移植されており、ダウンロード販売もされているため、そちらを利用するのもいいだろう。

全体的にテンポが良く今やっても面白い

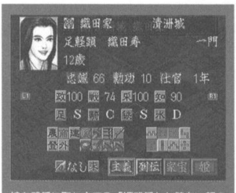
前作のPS版では無印版で攻城戦が省略され、PK版では採用されるという滅茶苦茶な仕様で、ファンから大いに不評を買った。その点、本作では無印版でも攻城戦が楽しめるようになっているため安心だ。それどころか、本作では数多くの城ごとに攻城戦マップが用意されており、目玉の1つにもなっているのだ。城には天守閣のほかに櫓や城門があり、籠城する側はそれら施設によって有利に戦うことが出来る。特に鉄砲隊による射撃は絶大な威力を発揮し、シリーズでは久しぶりの“鉄砲無双”が楽しめる。また、騎馬鉄砲や鉄砲三段攻撃の特技があれば更に強力な攻撃が可能だ。



敵の城を攻めた場合は攻城戦専用のマップに移行。敵総大将を倒すか本丸を占拠する、また、敵部隊の士気を0にした場合も勝利になる。



商人から家宝を購入し配下に与えることで、忠誠度能力値をアップさせることが可能。中盤以降は金が余るので積極的に利用したい。

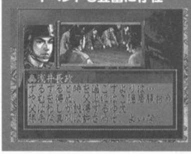


娘を武将に取り立てる「姫武将」も健在。親の能力を受け継ぐため、有名大名の姫武将は恐ろしく強力になりやすい。

これらの特技は初めから所持している武将もいるが、そうでない武将も家宝を与えることで覚えることが出来る。コーエーのSLGでは後半、金余り状態になるため、高価な家宝を買って武将をパワーアップさせれば無駄な金も活用出来る。

さらにイベントも豊富に用意されており、歴史好きのファンも楽しめる。また、イベントの1つとして姫武将も登場。登場制限をなしにしておけば毎年1月は常に姫が成人する可能性があり、武将に取り立てれば大活躍してくれる。ただし、これは本当にゲームバランスを壊すことになりかねないため、姫武将の登場しすぎには注意した方が良い。

イベントも豊富に存在



歴史イベントも数多く用意されており、様々なエピソードを堪能することが出来る。

※無印版…パワーアップキット（PK）なしのノーマル版

信長の野望 列風伝 withパワーアップキット



発売日

PS	2000年4月6日
DC	未発売
64	未発売

メーカー

PS	コーエー
DC	未発売
64	未発売

★ Video Game Genre ★

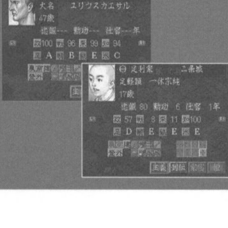
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / **SLG シミュレーション**
SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価
9800円

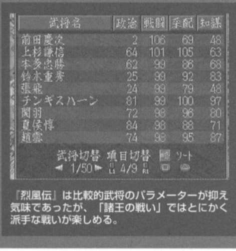
ゲームアーカイブス
未配信

半年後に発売された完全上位互換版

悪名高いコーエーのPK版の中で、本作は多少無理してでも購入すべき作品であり、無印版よりも圧倒的にこちらをオススメする。その最大の理由が追加シナリオ「諸王の戦い」の存在である。これは、三國志の魏呉蜀やチンギスハーンなど、歴史上の英雄が戦国時代に結集したというifシナリオで、弱小大名に代わって国を治めている。



また、その他にもシナリオが6本追加されており、歴史イベントも追加されている。そして『三國志』シリーズでお馴染みの新武将の追加も可能であり、これによって新君主でのプレイが可能になった。定番のエディット機能も健在である。



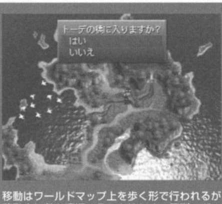
武将名	政治	戦闘	采配	知謀
前田慶次	2	106	69	48
上杉謙信	64	101	105	63
本多忠勝	62	99	86	68
鈴木重秀	25	99	92	83
張飛	24	99	79	48
チンギスハーン	81	99	100	97
関羽	72	98	96	80
夏侯惇	84	98	88	71
趙雲	74	98	95	87

『烈風伝』は比較的武将のパラメーターが抑え気味であったが、「諸王の戦い」ではとにかく派手な戦いが楽しめる。



PSを代表する人気S-RPGシリーズ第3弾
アークザラッドIII

シリーズを踏襲しながら紡がれる新たなる世界

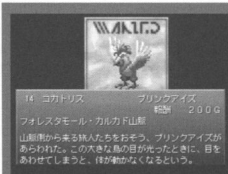


移動はワールドマップ上を歩く形で行われるが、移動中に敵と遭遇することはなく、個別のダンジョン等に入ることで戦闘が発生する。

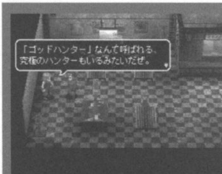
戦闘システム



戦闘開始時に参加メンバー（最大4人）を選ぶと、あとはSLGでは一般的なターン方式のバトルに突入。難しい操作は必要ないので「基本は障害物を背にする程度」の考えで十分戦えるだろう。



ギルドで確認できるモンスターの手配書。賞金の額が高いほど強いので、初めのうちは安いモンスターを狩って賞金を稼いでいこう。



ハンターとしての仕事で成功を積み上げていくと、ギルド内での称号がアップする。目指すは最高の称号「ゴッドハンター」だ。

人気シリーズの第3弾という位置付けにあり、世界や登場人物なども前作から繋がっているものの、世間の評価はあまり良いとはいえなかった。それが本作の真実ではある。が、それはあくまで続編としては…という評価だ。

前作までのアークを主人公としたストーリーはパート2で完結しており、それでも評価が高いという理由で制作された続編。綺麗に完結している話をねじ曲げて再度アークを主人公にするわけにもいかず、別人を主人公にしてみたり、システムのテコ入れ等、改良と言える部分も多いのだが、それが裏目に出た典型的なパターンだろう。

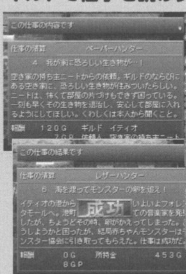
しかし、だからといって本作がつまらないわけではない。続編として見ると低評価だが、新たなオリジナル作品だとすれば面白い、という意見が多かったのである。実際、S・RPGというのは戦闘の時間や移動のバランスなどが難しいものだが、本作はその辺りのバランスが非常に良く、ストレスなくプレイできるゲームになっている。

また、主人公が大きな使命を持って戦うわけではなく、作品世界でいうところの警察のような存在であるハンターとして、成長していく若者の姿を描いているため、基本的にハンターの仕事を繰り返す形式でゲームが進行していく。前作までのファンにはこのゲーム展開も不評だったが、前作と比較なしにプレイすれば、さわやかな若者の成長物語として十分楽しめるはずだ。

肝心の戦闘も初心者でも遊べるように簡略化されているため、間口の広いS・RPGといえる。

ギルドで仕事を請け負う

ストーリーを進行させるためにギルドの仕事を引き受ける必要がある



ギルドの受付で仕事を請け負い、それを達成すれば報酬に加え、ハンターとしての評価も上昇。ギルドでは他にも、モンスターの手配書を確認できるため、頻繁に通うことになる。

DATA アークザラッドIII

発売日		メーカー	
PS	1999年10月28日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
6800円	600円

「アークザラッド」シリーズはいずれも市場に出回っている本数が多いため、非常に安価に入手可能である。

初心者も安心して遊べる非常にシンプルなゲーム



イベントではCG映像も挿入される。当時としては映像も綺麗で、不必要に長いこともないので邪魔に思うようなことはないだろう。

子供の頃の経験からハンターに憧れている少年アレク。ある事件をきっかけに再びハンターと出会うことで、自分もハンターになることを決意する。友人のルッツと共に村を出て、ハンターギルドで試験を受け、見事試験に合格…というところまではゲームスタートから完全な一本道。しかし、ハンターになると、仕事を請け負うかどうか、手配モンスターの討伐に出るかどうかは自由なので、プレイヤーによって進み具合は変わってくるだろう。



ダンジョンではパズル要素もある。基本的に明るい物語のせいもあるが、突然パズルが始まっても気にならないゲームである。

ファンクラブも存在



『アークザラッド』のオフィシャルファンクラブも存在。本作の当時の人気をうかがい知ることが出来るエピソードである。

ただ、主人公は職業がハンターであり、仕事をしないとろくな収入も得られず、ストーリーも進展しなくなってくる。なぜなら、基本的にギルドへ行って仕事を受けることで、ストーリー進展条件が満たされて進んでいく形だからである。つまり何をすればいいか分からなければ、とりあえずギルドへ行ってハンターとして働けばOK。そういう意味では難しいところは皆無といっていいほどである。

本作に難しいところが何1つないかと言われれば当然ながらある。とはいえこれも、初心者にとっては厳しいという程度のものなのだが…。戦闘には4人まで参加できるが、大抵は敵がこちらより多く登場するため、結果として包囲攻撃にあうことが多い。また、



物語が進行すれば仲間も増える。ただ、いくら増えても戦闘に参加できるのは4人までなので、成長が偏らないように気をつけよう。

序盤からダンジョンが長めに作られているなどが挙げられるだろう。取るに足らないことと思われるかもしれないが、S・RPGというブレンドゲームの初心者にとっては、結構なストレスになる部分。慣れるまでは慎重に進んだり逃走を考慮して戦闘を進めることをオススメしたい。それに慣れてしまえば初心者でも前作未経験でも、すんなりと世界に入れるS・RPG入門編にピッタリの作品といえるだろう。

モンスターカード



カーディッシュでモンスターをカード化



アタッカードで全体攻撃

モンスターをカード化し、そのカードを攻撃に使う。カーディストの能力を持つ者だけが使えるが、アタッカードは強力なのでカーディストは貴重な戦力となる。

主要キャラ紹介



アレク
年齢：14歳　男
身長：165cm
体重：54kg
使用可能武器：全て

装備可能な武器・防具が多く、魔法もバランス良く覚える。総じて能力の高い万能タイプだ。



ルッツ・カネック
年齢：14歳　男
身長：170cm
体重：53kg
使用可能武器：ナイフ

特殊能力で活躍するキャラ。素早さを活かして敵からアイテムを「盗む」こともできる。



テオ・ミル・ラケル
年齢：10歳　男
身長：130cm
体重：27kg
使用可能武器：ヤリ

カーディスト。その能力でアタッカードによる全体攻撃ができるが、防御が弱いのが難点。



シェリル・レッド
年齢：14歳　女
身長：157cm
体重：40kg
使用可能武器：銃

銃を使っての遠距離攻撃が可能で、回復魔法も使える。かなり重宝するキャラといえるだろう。



マーシア・アクイ・クォーツ
年齢：16歳　女
身長：160cm
体重：48kg
使用可能武器：杖

魔導師だけに魔法が得意だが、ある程度レベルが上がるまでは魔法も貧弱。地道に育てたい。



ヴェルハルト・バラッグ
年齢：14歳　男
身長：165cm
体重：54kg
使用可能武器：全て

名の知れた剣豪。戦闘でも基本の攻撃力が高く、特殊攻撃の剣技も使い方次第では超強力。



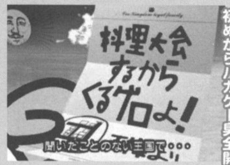
世界初の料理アクション…というより料理バカゲー!?

俺の料理

なんとなく不安な立ち上がり



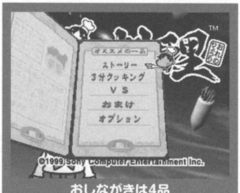
展開が読めないオープニング



あからさまにアヤシイ招待状…

これから本当に料理を作るのかと思うオープニングだが、この後ちゃんと壮絶な厨房の裏側を思い知らされることになるので安心を。なお、ストーリー展開はイージーとノーマルによって異なる。

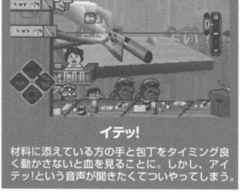
脱力系の見た目とは裏腹に中身は激ムズ



おしながきは4品
ストーリーモード以外に、対決モードやおまけのゲームも搭載。

最近のソーシャル系クリックゲームは抜きにして、料理を題材にしたゲームを思い浮かべてみるとスーパーファミコンの『美食戦隊薔薇野郎』か。いや、あれは確かに料理はするが基本は格闘系のアクションだ。となると、山岡と海原雄山の人格崩壊ばかりが目につくアレ。ファミコンのアドベンチャーソフトの中でも屈指の問題作である『美味しんぼ』か。それとももっと古いところでは人間よりも遥かに巨大なハンバーガーを作る『バーガータイム』か…。当時、パッケージの裏面に「世界初!料理アクション!」と謳われたキャッチが書かれている本作を手に取った時、そんなことを考えながら、ついに本格的な料理ゲームが完成したのかと興味津々でディスクを挿入したもの。

というわけで『俺の料理』である。このゲームはアナログスティックの左右を使って操作するのが特徴で、スティックが自身の両手代わりとなり調理工程に沿って様々な料理を完成させていく。ひっきりなしにくる注文をこなして客の満足度を上げるとボス戦へ移行し、ボスより先に評価をサイコーにするかボスの評価をサイテーに落とせばステージクリアとなる。しかし、美味しい料理を作るには正確かつ繊細なスティック入力が要求されるうえ、煮る、焼く、揚げるなどの工程はタイミングも重要となり、この作業をせっかちな客の前で継続的に行うのは非常に難しい。慣れるまでは何度も店をつぶすことになるだろう。



イテッ!
材料に添えている方の手と包丁をタイミング良く動かさないと血を見ることに。しかし、アイテッ!という音声が聞きたくてついやってしまう。

ゲームの流れ

調理開始

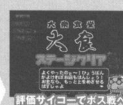


作る料理はステージ毎に異なる

客が料理を評価



料理のデキが客の評価に繋がる



評価サイコーでボス戦へ



評価がサイテーになると閉店

ゲームシステムは単純で客が怒って帰る前に調理を完了させ料理を提供するだけ。が、これがやってみるととても難しい…。

DATA 俺の料理

発売日		メーカー	
PS	1999年9月9日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★

ACT アクション	STG シューティング	RPG ロールプレイング	ADV アドベンチャー	SLG シミュレーション
SPT スポーツ	RCG レース	PZL パズル	TBL テーブル	ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	600円

アナログスティックを使用する関係でゲームアーカイブスはPS3のみの対応となっている。

マニアックさが両極端の印象を抱かせる



権威には徹底的に媚びるべし

グルメの来店は評価を上げる重要なポイント。グルメが美味いといえば周囲の客も釣られるので、彼に提供する料理は丁寧に作ろう。

独特の操作性とゲームスピードに慣れれば料理を作る順番を型にはめていけるので、ある種パズルアクションを行っているような感覚になりとても楽しめるが、最初の壁を越えられないとたちまち積みゲー、あるいはリセール行きとなる確率も高い。

その壁を越えるためには、なによりまずまとめ調理をモノにすることである。最初のステージで作れるラーメンを例に取ってみると、具材を切る→麺を茹であげる→丼にスープを入れるという3工程で1杯のラーメンを作れるのだが、注文が複数重なった場合は具材を切った段階で次の工程には進まずに、別の注文の具材を切ってから麺茹でに移行すれば2杯を同時に作ることができるのだ。従って、注文を片っ端から受けていくのではなく、同じメニューの注文が溜まるように調整するのがポイントである。対戦においてはまとめ調理を成功させることでコンボ扱いになり、お邪魔要素を敵に落とせるというぷよぷよ的なテクニックとしても使えるので、ボス戦にも絶大な威力を発揮する。

しかし、皿洗い以外のお邪魔要素をまとめてみると、食い物屋に両替を申し込む非常識な輩と、迷惑なよっぱらいと、無銭飲食犯罪者が度々来店する低民度な街。そこでゴキブリが大量に湧く店を営業中…と凄まじい環境が出来上がる。

一流の料理人はまとめ上手



同じメニューの大量注文はまとめ調理が可能

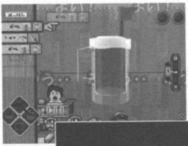


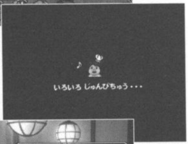
調理を成功させれば評価も急上昇



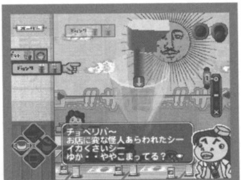
ボス戦ではまとめ料理で閉店に追い込むことも可能

メニューの中にはまとめて調理できるものがあり、タイムリミットの引き上げと一気に評価がアップする効果が見込め、さらにボス戦ではお邪魔要素を送れるので必ずマスターしたいテクニックである。









ストーリーはバカゲーの類

ストーリーはあってないようなものなので、あまり気にしなくてもいい。ただ、こういうノリが苦手な人にはちょっとキツイかもしれない。

本編以外のミニゲーム



おまけモードでは5種類のミニゲームで遊べる





にせコンロ以外はおよそ料理とは無関係なミニゲーム。ちなみにネジコンや電車でGO!コントローラーを使うことが可能だ。

料理を妨げるお邪魔要素



両替



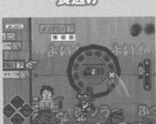
食逃げ



ゴキブリ



皿洗い



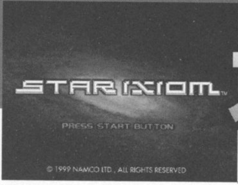
よっぱらい

放っておくと客が帰ってしまうため調理を中断して対処しなければならない

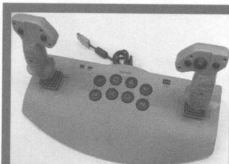
ただでさえクソ忙しいのに営業妨害されると腹立たしい限りだが、敵に送りつけた場合は快感を覚えるから不思議。

FC時代の傑作3DSTGをリメイク

スターイクシオン



ナムコにとって本シリーズは鬼門

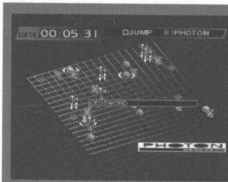


アナログコントローラ対応

後にデュアルショック（アナログスティック付きの純正パッド）が発売され、立場がなくなっていたアナログコントローラに対応しているが、わざわざ買う必要は全くない。

シューティングゲームというゲームジャンルは現在では一般的に低人気であるが、一部に熱狂的なファンが存在する。そのため、出荷本数が少ない割に非常に人気が高いという現象を引き起こしやすく、幾つかのゲームはレアソフト化しプレミア価格で販売されている。本誌にもこれまで掲載を予定していながら、ソフトの入手が困難であったため見送られたゲームが存在するが、その多くはシューティングゲームである。

この様な例が多い中、本作はゲームの質の割には非常に安価に入手が可能。場合によっては100円以下で入手出来ることもある。こういったコストパフォーマンスに優れるソフトを発掘することも、レトロゲーマーにとって大いなる喜びである。



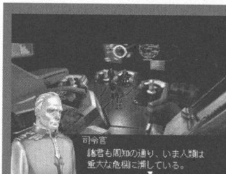
マップ画面で敵の位置を確認し、ワープで移動後戦闘に突入する。また、マップ上のコロニーや惑星などの位置関係も把握しておく必要がある。

本作はFC黎明期にマニアを唸らせた3DSTG『スターラスター』の続編である。本誌40ページの『ナムコアンソロジー1』にも『スターラスター』のアレンジ版が収録されているが、そちらとは異なりゲーム性も大幅に進化している。ベースの3DSTGやレーダー画面、マップ上でのワープ移動などは同じだが、よりストーリー性の強いSTGに進化している。また、自機は7種類（初期から選択可能なのは5機種）から選択可能であり、過去のナムコ製STGの自機も登場。そして敵の種類も大幅に増え、ギャラガやボスコニアンの種族も登場。昔のナムコファンには嬉しいものとなっている。

しかし、『スターラスター』が一般に受けずワゴンセールの定番であったのと同様に、本作もセールス的に惨敗したようで、それが中古価格の安さに繋がっている。

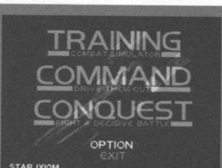


デフォルトの自機は5種類から選択可能で、後に追加されていく。『ギャラクシアン』や『ボスコニアン』の自機も登場する。



基地では部下が補充されたり自機のサブウェポンを変更できたりするが、この画面のせいでゲームのテンポが少々悪くなっている。





ゲームモードは3種類。練習用のトレーニング、ミッションクリア方式のコマンド、本編とも言えるコンクエストがある。

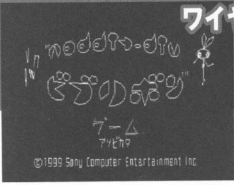
DATA スターイクシオン

発売日		メーカー	
PS	1999年9月9日	PS	ナムコ
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
5800円	未配信

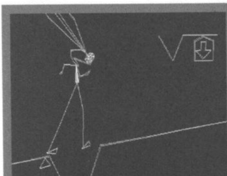
本作は中古販売を許可していないそうだが、普通に中古ソフトとして流通している。しかも、かなり安価である。



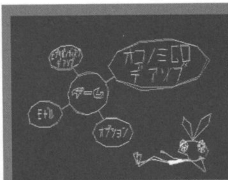
ワイヤーフレームの世界で繰り広げられる新しい音ゲー

ビブリボン

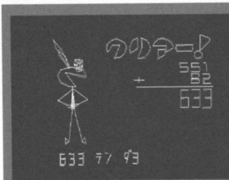
点と線の世界を ひたすら歩き続ける



遊び方のレクチャーもあるから初心者でも安心。穴は十字キーの下に対応、ループはRボタンといった具合にピースにより押すボタンが異なる。



オコノミCDを選択すれば自分の好きな曲をかけながら遊ぶことができる。テンポの早い曲などは難易度が急激に高まるので注意！

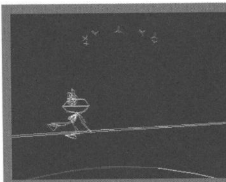


見事ステージをクリアすると得点が表示される。最上位のスーパービブリの姿でクリアすると、得点が2倍に。

いわゆる音ゲーのルーツとされる『パラッパラッパー』。同作を手掛けた七音社が開発した『ビブリボン』は、派手な色使いとコミカルなキャラのパラッパとは対照的に、全編が点と線のワイヤーフレームで構成されている。ポリゴン全盛の時代にあえてCGの古典であるワイヤーフレームを選んだ理由は定かではない。予算の問題もあるかも知れないし、アート性を追求した結果であるとも考えられる。画面はとにかくシンプル。80年代のPCゲームを彷彿とさせる哀愁漂うゲーム画面だ。もっとも、このワイヤーフレーム登場時は、ポリゴンなどと同様に当初は圧倒的な驚きをもって迎えられたものである。

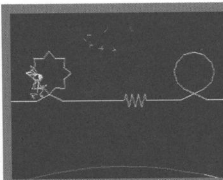
グラフィックがシンプルならゲーム内容もこれまたシンプルである。プレイヤーの分身である「ビブリ」の歩みはオート。途中でその歩みを止めることはできない。プレイヤーができることと言えば、時折その進撃を邪魔する障害物（ピース）を上手く越えられるように指示を出すだけ。穴なら下ボタン、壁はLボタンといった感じでタイミングよく押せばいい。また、2種類のピースの組み合わせが登場することもあるが、その場合は対応するキーを同時押しで衝突を回避できる。衝突を繰り返すとビブリはウサギ→カエル→ムシの順に退化していくが、成功を繰り返せば再進化も可能となっている。

なお、音楽CDを読み込ませることで、それぞれのリズムに合わせたオリジナルステージが生成されるという、曲に縛られることなく遊べる仕様だ。



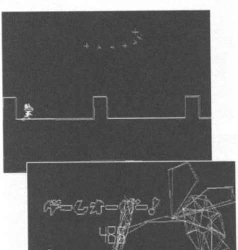
障害物に衝突で退化

通常はウサギの姿をしているが、障害物にぶつかり続けると他の生き物に退化してしまう。地面を這い蹲るムシの姿は目も当てられない。



2種類の組み合わせのピースも登場

2種類の組み合わせのピースは非常に厄介な存在。ゆっくりめの曲ならそれなりに対応できるが、メタルなどの早い曲は冗談抜きに難しい。



DATA ビブリボン

発売日		メーカー	
PS	1999年12月9日	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
DC	未発売	DC	未発売
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

定価	ゲームアーカイブス
4800円	未配信

中古価格はかなり安めで500円以下が相場。店によっては100円以下で販売されている。

PS
DC
64

2D格闘ゲームの定番が2本1セットで登場

ストリートファイターIII Wインパクト

1本で2度美味しい お得なセットパック

2本のストIIIがカップリング



ストリートファイターIII NEW GENERATION



ストリートファイターIII 2nd IMPACT

3種類存在する『ストIII』のうち、1作目と2作目を収録している。3rdに比べると未完成な部分もあるが、そこが逆に荒削りな魅力にもなっている。

全キャラ共通の特殊操作



リープアタック
下を2回素早く押してPorKを押す



ブロッキング
相手の攻撃を受ける瞬間に上段攻撃なら相手方向を下段攻撃なら下を押す



パーソナルアクション
強Pと強Kを同時押しで各キャラ固有のアクションが出せる



EX必殺技
必殺技入力時にPorKを2つ以上同時押しする（ゲージが一定量以上必要）

クイックスタンディング
ダウンする攻撃を受けた時落下した瞬間下を押せば素早く起きあがる

ダッシュ
方向ボタンを相手方向に素早く2回押せば前方へダッシュ後ろを押せば後方へダッシュ

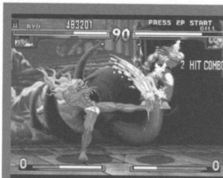
ハイジャンプ
方向ボタンを下上に素早く押せば通常よりも高いジャンプが出せる

グラップディフェンス
相手に捕まれたと同時に投げコマンドを入力すれば投げから脱出出来る

格闘ゲームの歴史を一変させた『ストリートファイターII』シリーズの発売以降、マイナーチェンジを繰り返すことはあっても、正式なナンバリングタイトルの続編開発は大きく遅れていた。その合間を埋めるために『ストリートファイターZERO』シリーズが開発され、ヒットはしていたものの、市場から『ストIII』待望論は消えなかった。

そんな中、遂に発売された『ストII』の正式な続編は、意外にも冷ややかな目で受け止められていたと思う。それは格闘ゲーム市場が既に成熟を遂げ、熱狂よりも先に、冷静に作品を分析できるようになっていたためでもあり、結果として『ストIII』はイマイチであるとの判断を受けたのである。実際に最初に発売された『ストリートファイターIII NEW GENERATION』（便宜上1stと呼ぶ）は荒削りな部分が多く残されゲームバランスがあまり良くなかった。そこでカプコンはそれから僅か8ヶ月後にマイナーチェンジ版『ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK』を発表した。

本作はその『ストIII』2作をカップリングしDCに移植したものである。基本的には同じゲームなのだが細かいルールに違いがあるため、比較して楽しむのもいいし、自分に合った方を中心にプレイするのもいいだろう。『ストII』に比べて特殊な操作が増えているため、初めは馴染めないかもしれないが、習得にコツが必要なのはブロッキングのみである。これには専用の練習ステージがあるため、何度も挑戦してものにしよう。



ラスボスとして君臨するギル。長い足に炎と氷の属性を持った技を使う強敵だ。裏技でプレイヤーキャラとして使用も可能。



スーパーアーツで勝利した場合のあけぼのフィニッシュも健在。『スパIIX』以来の伝統が踏襲されている。

DATA ストリートファイターIII Wインパクト

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	1999年12月16日	DC	カプコン
64	未発売	64	未発売

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

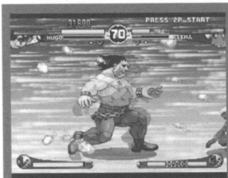
定価 6800円

ゲームアーカイブス 未配信

1st、2nd、3rdと3種類のストIIIのうち、1stと2ndの家庭用ゲーム機への移植はDCのみとなっている。

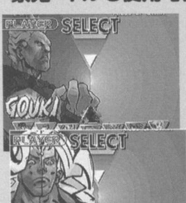
シリーズ3本揃えて悦に入る

本作においてデフォルトで使用可能なキャラは1stで11人2ndで13人。その他にラスボスであるギルと豪鬼も使用可能だ。新シリーズらしく、リュウとケン意外のキャラは全て新顔で個性的なメンバーが揃っている。中でもパワーファイターのアレックスは、1stと2ndにおいてリュウに代わり主人公の座を務めている。ユンとヤンは1stでは昔のリュウとケンのように同性能だが、2ndでは異なる技を持ったキャラに変更されている。このほか、2ndにのみ登場するキャラとしてユリアンとヒューゴーがいる。共に大型のキャラだが、特にヒューゴーは身長・体重がシリーズ最大であり画面上でも異様なほどの大きさに描かれている。



シリーズ史上でも最大の大きさであるヒューゴ。元ネタはもちろんアンドレで、レバー1回転コマンドの投げ技を持つ。

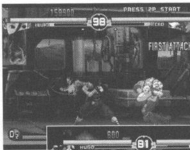
豪鬼・ギルも使用可能



ギルはアーケードモードをクリアする必要があるが、難易度を下げて1ラウンドにすれば簡単だ。

豪鬼…ショーンにカーソルを合わせて上を押す（2ndのみ）
ギル…アーケードモードをクリア後ショーンにカーソルを合わせて上を押す（1st）
豪鬼にカーソルを合わせて上を押す（2nd）

ここまでの話は全て1stと2ndのことであるが、実は『ストⅢ』には『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future』という3作目が存在する。これは1作目2作目の失敗を踏まえてバランスを調整し、新キャラを追加したもので、『ストⅢ』の中で最も高い評価を得ている。2000年6月にはDCにも移植されているため、DC上で『ストⅢ』全てを遊ぶことが出来るのだ。







スーパーアーツ



3種類の中から1つを選択



コマンドは基本的に共通

各キャラには3種類のスーパーアーツが用意されており、プレイ開始前に1種類を選択する。選択した技によってゲージの長さやストック数も異なっている。



本作の最大の特徴であるブロッキングを練習するボーナスステージ。そのステージのみをプレイすることも可能である。

全13人のプレイヤーキャラ



孤高の求道者 リュウ

シリーズの主役でありスタンダードな技を持つ扱いやすいキャラ。



炎の昇龍 ケン

リュウとは同門のライバルであり、同系統の技を使う。



パワーエイジ アレックス

『ストⅢ』の主人公と言えるキャラ。パワーファイターで攻撃力が高い。



熱風キッド ショーン

ケンに憧れ押しかけ弟子となった少年。トリッキーな技を使うがスキも多い。



風雲の白龍 ユン

中国拳法で闘う兄弟の兄。相手に素早く接近し連続技を叩き込む。



疾風の青龍 ヤン

1stではユンと同性能の色違いキャラだったが、2nd以降は差別化された。



高校生忍者 いぶき

忍者の里の女子高生。スピードの速さと多彩な技が持ち味。



大地の戦士 エレナ

長い手足を武器にカポエラを使って闘うアフリカの少女。



拳闘紳士 ダッドリー

闘いの後に紅茶を嗜む英国紳士。ボクサーらしく足技は一切使わない。



仙術の怪老 オロ

140歳を越えた仙人。飛び道具と対空技を持つタメキャラ。



バイオサイバー ネクロ

手足が伸びて電撃を放つ、ダルシムとブランカを足した様な人造人間。



鉄血の大巨人 ヒューゴー

身長240cm体重200kg以上という巨体を活かした投げキャラ。



反逆の使徒 ユリアン

総統候補として教育を受けたギルの実弟。パンツ一丁で闘う。





PS
DC
64



64発の傑作ロボットアクション

カスタムロボ

ゲームの基本はシナリオモードから学ぶ

シナリオ&アーケードモード



シナリオモードはストーリーに沿って戦う

アーケードモードはひたすら戦うのみ

シナリオモードは1人用でRPGのようにストーリーに沿った戦いが行われる。アーケードモードは対戦に特化したモードでCPUor2Pとの対戦が楽しめる。

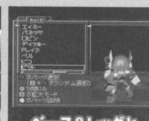
ロボットをカスタマイズ



通常時からバトル突入直前まで自由にカスタマイズ可能

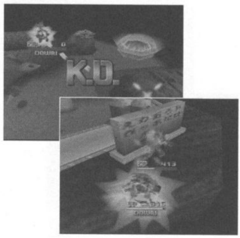


その場で性能を試すことも出来る



ベース&レッグと武装を変更可能

ロボットを自在に動かし戦うためには、自分の戦法に合ったカスタマイズが必要。強い武器はある程度決まっているが、自分独自の拘りでバトルに挑むのも楽しい。



バトルに勝ってパーツを入手



バトルに勝つことでパーツのデータを入手

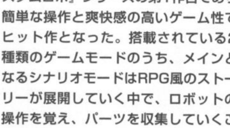
データは実体化することで装備可能

シナリオモードでバトルに勝てば様々なパーツを入手可能。一旦手に入れたパーツはいつでも装備可能で、アーケードモードでも使うことが出来る。

本作は人気ロボットアクション『カスタムロボ』シリーズの第1作目であり、簡単な操作と爽快感の高いゲーム性でヒット作となった。搭載されている2種類のゲームモードのうち、メインとなるシナリオモードはRPG風のストーリーが展開していく中で、ロボットの操作を覚え、パーツを収集していくことが出来る。

そもそも「カスタムロボ」とは全長30cmほどの小型ロボットであり、ホロセウムと呼ばれるフィールドでカスタムロボ同士を闘わせ、勝敗を決めるものである。シナリオモードでは主人公は転校してきた町で、いとこに教わりながらカスタムロボを始め、数々の大会を勝ち抜いていくことになる。その過程で様々な戦術を身につけていき、パーツを集めることによって、クリア時にはバトルのベテランになっているという具合だ。

シナリオモードが終わったら、今度は対人戦の出番である。アーケードモードではシナリオモードで集めたパーツを使って自由に対戦を楽しむことが出来る。もしも、シナリオのデータを消してしまってもパーツのデータは残るので安心だ。



シナリオモードで使えるベースは「レイ」のみ。この機体でゲームに慣れ、勝ち進んだ後にアーケードモードで腕を競うのが王道の遊び方。

DATA カスタムロボ

発売日		メーカー	
PS	未発売	PS	未発売
DC	未発売	DC	未発売
64	1999年12月8日	64	任天堂

★ Video Game Genre ★
ACT アクション / STG シューティング / RPG ロールプレイング / ADV アドベンチャー / SLG シミュレーション / SPT スポーツ / RCG レース / PZL パズル / TBL テーブル / ETC その他

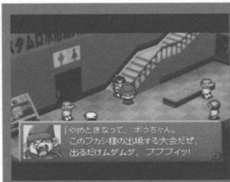
定価	ゲームアーカイブス
6800円	未配信

任天堂ハードで多くの続編や外伝的作品が発売されている。本作の中古価格はかなり安め。

4種類の攻撃を駆使して バトルを勝ち抜こう

カスタムロボの攻撃方法は4種類あり、その中でメインとなるのがガンによる攻撃である。ガンは1度に大量の弾をばらまけるのが特徴で、牽制や狙撃など様々な用途に使用することが出来る。また、パーツによって特徴も大幅に異なるため、自分の戦略にあったものを選んで装備していきたい。

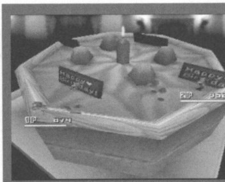
ガン攻撃をサポートするのがボムによる攻撃である。ボムは放物線を描いて撃ち出されるため、障害物越しの攻撃が可能で、着弾点に大きな爆風を起こすため攻撃範囲も広い。また、ボタンの長押しで照準を動かすことも出来るため、余裕があるときはじっくり狙うのもいいだろう。爆風によって敵が巻き上げられるため、追い打ちのダメージも狙っていける。障害物に隠れた敵にはとにかくボムが有効だ。



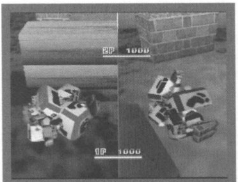
本作を代表するキャラである「フカシ」。その独特なキャラクター性で一部に人気が高く、シリーズ全てに登場している。

ポッドは唯一自機の動きを止めることなく攻撃できる方法で、速度は遅いものの追尾性が非常に強いものが多い。直接敵を狙って撃つよりも、敵の裏側に回り込むように撃つことで、挟み撃ちすることが可能。使い方次第で戦略が変わる武器である。

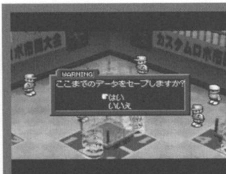
近接攻撃は自機のボディのベース固有の攻撃であり、有効範囲は狭いものの強力な攻撃が可能。また、攻撃時に無敵時間も存在するため、敵との距離が近い時は積極的に狙っていきたいが、攻撃を外した際のスキも全攻撃の中で最も大きく、諸刃の剣的な攻撃なのである。



バトルのフィールドは様々な形状をしており、写真のようなバースデイケーキ型や、回転寿司型のものもある。

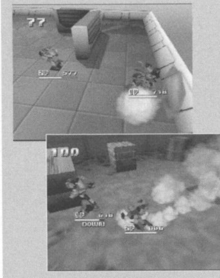


ロボットはキューブ形態でキャノボットから射出される。この際に、どの面が上かによって戦闘突入までの時間が異なる。



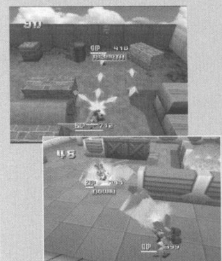
ストーリーモード中は話の進行に合わせて度々セーブを勧められる。セーブ完了までの時間も短く、かなりの親切設計だ。

近接攻撃



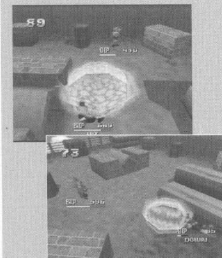
至近距離の相手に対し体当たりを喰らわせる攻撃。外した場合のスキは大きいが無敵時間が存在し威力も高い。各ロボ固有の攻撃方法がありカスタムによる変更は不可。

ガンによる攻撃



ロボットのメインとなる武装でパーツによって弾の速度、誘導性、威力、スキの大きさなどが異なる。他の武装よりも手数が多く、バラエティに富んだ攻撃が可能。

ボムによる攻撃



着弾すると大きな爆風を起こす攻撃。ボタンを押しっぱなしにすれば照準を動かすことも可能。爆風は相手だけでなく自機にもダメージを与えるので注意したい。

ポッドによる攻撃



フィールド上に長く滞在し相手を追尾するポッドを射出する。威力は弱めだが、当たった場合は爆風で相手を吹き飛ばすことが可能。射出時のスキもないため使いやすい。

PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO 64

OLD GAMERS SAGA

Vol.3

発　行　日　2011年9月30日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

発　行　人　小川愼二郎
編　集　人　齋木祥行
編　　　集　船木和明
安藤理加

編集協力　須藤浩章　内田亜紀世
菊一　悟　加藤　一

デザイン　和数奇泰人　GARM

印刷・製本　凸版印刷株式会社

Printed in japan ©2010 Mediapal　ISBN978-4-89610-116-4

OLD GAMERS SAGA

TO BE CONTINUED

2000年以降発売のゲームを徹底解説

プレイステーション（SCE）／ソフト本数1052本
ドリームキャスト（SEGA）／ソフト本数378本
NINTEND64（任天堂）／ソフト本数43本

★掲載予定ゲーム

ポポロクロイス物語II・ベイグラントストーリー・機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜・AZITO3・ストライダー飛竜1&2・あいたくて…～your smiles in my heart
ガイアマスター ～神々のボードゲーム～・ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの・ブリガンダイン グランドエディション・ぼくのなつやすみ・ミスタードリラ
ファイナルファンタジーIX・ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち・高機動幻想ガンパレード・マーチ・星のカービィ64・ゼルダの伝説 ムジュラの仮面・どうぶつの
バイオハザード CODE:Veronica・ザ タイピング オブ ザ デッド・アドバンスド大戦略2001・クレイジータクシー・機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン&DX・カルドセプト セカン

and many more!?

んでくるのに対し、FF
ステムを追求して最新
るという対極な姿勢を見
故に作品によっては万人
もあり、良くも悪くもそ
して評価されるのである。
となる「ファイナルファ
、PS限界レベルのグラフ
幻想的で切ない世界観に
うに、中国出身の歌手フ
起用し、シリーズ初の主
など、前作よりもさらに
化を図った。その結果、世
本を超えるセールスを記録。
、そのゲームシステムは全
でもかなり異質であり、賛
ッキリ分かれるタイトルで
はジャンクションというシ
しており、武器と防具、ア
どを装備してステータスア
一般的なRPGと異なり、G.F.
Forceの略。これまでのシリ
ところの召喚獣に該当）や魔
ることでキャラクターのステ
が発生する仕組みとなっている。
ンクションすると戦闘コマン
可能になる他、固有のアビリ
させることでキャラとG.F.両
る。アビリティはコマンドに
ので、仮にG.F.を一体もジャ
しなければプレイヤーは戦闘
う」しか選択できないのである。
F.は基本的にレベルが上がれば
力になるが、「おうえん」アビ
習得すれば召喚中のボタン連打
ジをアップさせることが可能。
ャラとの相性値が設定されており、
さが召喚するまでの時間に関係
。G.F.は原則戦闘やイベントで
るのだが、中にはジャンクション
ない乱入型G.F.というものも存在
と、G.F.関連の内容だけでも様々
があるわけだが、これ以外にも後
魔法、ドロー、レベルといった要
ャラの強化とクリアへの難易度に
る。ただ、複雑なシステムである
チュートリアルをステータス画面
び出して任意で読む形を取っており、
プレイヤーをおいてけぼりにしてい
は否めない（途中でチュートリアル
んで理解しているかを確認する場面
るが）。その辺りはスクウェアの作
よくあるゲーム開始時に強制進行す
ナリオ上のチュートリアルが本作に
必要だったのではないかと改めて思
第だ。まあ、それはさておき初歩的
ステム関連で特異な点をもうひとつ
げておくと、本作にはRPGでは珍しく
具類というものが存在しない。武器に
しても買い換えやアイテム取得の概念
なく、各キャラが最初に所持している
のをジャンク屋で改造することで攻撃
がアップするスタイルである。話をジ
ャンクションに関係する話題に戻そう。
F.の役割については前述の通りだが、

味気ないもの
てしまうといってもいいだろう。また、
魔法のジャンクションは上位（強力）
になるほどHPや魔力などの基本ステ
ータスの上昇値が高くなる傾向にある。
ちなみに魔法はMPを消費して使うの
ではなく個数制を設けており、ドロー
コマンドで敵から奪う、街やダンジョ
ンなどに点在するドローポイント利用、
アビリティで魔法精製を行いストック
する。戦闘中に限っていえばドローし
た際に「はなつ」を選択すれば即時使
用も可能である。さらに戦闘中のドロ
ーについては特定の敵からG.F.を入手
できるが、一度倒すと出てこないボス
系の敵はその機会を逃すとアウトなので、
取り忘れには気をつけたい。G.F.と魔
法の収集が要点ならドローしながら敵
を倒してAP（アビリティポイント）
を稼げばOK…といいたいところだが、
ここが本作最大の地雷ポイント。困っ
たことに自身のレベルが上がると、バ
トルメンバーの平均値を参照して相応
に敵のレベルまで上がってしまうので
ある。しかも場数を踏まなくても比較
的簡単にレベルが上がる仕様というお
まけ付き。敵を選定すれば上限のレベ
ル100まで一直線である。確かにこち
らも強化されるわけだし、敵が強くな
ると上位魔法をドローできるといった
メリットもあるが、元から苦戦を強い
られるような強敵はシャレにならない
攻撃をしてくるため、最悪、始末に負
えなくなる場合も。当時、予備知識な
しにプレイした人の中にはゲーム終盤
に詰んで最初からアゲインなんていう
悲惨な仕打ちを受けるケースも少なく
なかったはずである。極力レベルが上
がらないようにプレイするにはどうす
ればいいか。具体的な解決策はアビリ
ティの「カード」あるいは「たべる」
を使うこと。これで経験値を得ずに
APだけを稼げる。ただし、後者は終
盤にならないと入手不可能なG.F.のア
ビリティなので、敵をカード化させる
方法が主体だ。「カード」のコマンド
は敵を弱らせると確率がアップする性
質を持っているため、調整しながらダ
メージを与えなくてはならないのが面
倒な上、バトル時間の増加にも繋がる
のがネック。それでも集めたカードは
「カード変化」のアビリティでアイテ
ムに変えれば上位魔法の精製にも役立
つので、苦労に見合っただけの強化が
行える。ガンブレードを所持した主人
公スコールは傭兵学校の生徒という設
定で、SeeDと呼ばれる特殊部隊にな
るための試験を受けるところから物語
は始まる。比較的早い段階でヒロイン
のリノアや他の仲間と行動を共にする
ことになるが、本作は頻繁にパーティ
ー分けを行いながらストーリーが進ん
でいくのが特徴。制限時間ありのイベ
ントも多く、傭兵という立場をプレイ
ヤーが実感できる演出を行いたかった
のであろう作者側の意図がよくわかる。

局を乗り切るゲームだからこそドラ
エほど万人受けしないし、大雑把な人
には向かないとされているが、もしリ
メイクがあるならぜひその辺を見直し
てもらいたいものだ。ストーリーの総
評としては、恋愛感情が表立って絡ん
でくるせいか、伝わりやすい感動とは
少し離れた作風であるといえる。そこ
から批判的な意見が出るのではと思っ
ているが、ミサイルが飛んでくる世界
に魔女が強大な力を持って敵対する設
定はなかなか面白いし、夢の中で別の
主人公ラグナを操作して後に話が繋が
っていくという展開もよく練り込まれ
ているなと感心する（意外に未プレイ
の人が多いのでネタバレにならない程
度にしておこう）。人物設定もよくで
きている方だと思うが、複数のサイト
で歴代キャラの人気投票を見ると、ス
コールは10番手前後とライバチくん的
なポジション。やはりイケメンでも性
格が内向的すぎるとモテないんだろうか。
前作のゲームボーイ版から5年以上、
スーファミ版から数えれば丸7年とい
う長い歳月を経て、国内外すべてのフ
ァンが待ち望んだゼルダの新作が発売
された。ここまで間隔が空いてしまっ
たのは開発の遅れによる度重なる延期
が原因であったが、生みの親である宮
本茂氏は石を剣で叩いた際の効果音ひ
とつにまでこだわり抜いたのである。
その完成度はプレイしたことがある方
なら誰もが納得したはず。当時は初期
タイトルでマリオカート64、スーパー
マリオ64とミリオンセールスを達成し
たタイトルがあったが、ゼルダが出る
から64を買うといったユーザーも少な
くなかった。こうして国内では苦戦傾
向にあったハードの普及にも貢献した
のである。新生ゼルダと呼ぶに相応し
い変貌を遂げた本作は、他の任天堂看
板タイトルと同様に3D化しているの
が大きな特徴。ムービーシーンもこの
作品から挿入されるようになった。操
作面では独特な形状の64コントローラ
ーの個性を上手く引き出しており、爆
弾やブーメランなどのアイテムをCボ
タンに3つまでセット可能で、以前の
ようにその都度アイテム画面で切り替
えるなくても、それらを1ボタンです
ぐに使用することができたのは非常に
便利であった。さらに当時の立体視点
ゲームにありがちだったカメラワーク
の問題により対象物を見失ってしまう
現象を解消するために、Zトリガーを
使って対象をロックする技術が取り入
れられた。このZ注目は単純に視点の
補正的役割を担うだけでなく、戦闘や
謎解きにおいてCボタンアイテムを使
う際の照準代わりになったり、高所に
いる人物に話しかけるために必要だっ
たりと、ゲームの中にしっかり溶け込
んでいる点が秀逸である。コキリの森
で暮らす主人公は仲間達と違い、何故
か自分だけが妖精を持っていなかったが、
平和な日々を送っていた。しかし、不

あり、はいを選はな
誰の目からも正解は
うになって仕向けら
ひねくれ者のために
の選択肢を残してい
死にかけているデク
「お前にワシの願い
てくれるかな？」
○○よ、聞きたく
ぬ！」以下無限ル
に相手を困らせる
こういった手法は
われるが、くだら
ら心をくすぐるコ
話休題。ダンジョ
ダのすべてとはい
をこなしながら
いていくのがこ
には行き詰まっ
きつけたくなる
あるが、お馴染
を見つけた際の
びながら考える
ーム。それがセ
クションが好
えるゲーマー
リーズが人気
をひねらなく
ョンの最後に
力業で切り抜
ない。しかし
が設定されて
ながら所持し
れば活路は
になるイベ
町に出てみ
の姿はなく
している。
ーズ初登場
テリアスさ
ートはシリ
時代から
るため、
や人物に
カリコ村
んは既に
墓の中で
るなど、
年時代で
訪れた
も面白い
代の行
がある
のマメ
畔のカ
いると
場所に
この2
タル
森で
代に
しま
しか
リア
のサ

ISBN978-4-89610-116-4
C0076 ¥1000E
定価：本体1000円＋税
メディアパル

ゼノギアス
バイオハザード2
サウンドノベル 街 -machi-
個人教授
機動戦士ガンダム ギレンの野望
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
AZEL -パンツァードラグーン RPG-
鉄拳3
バーニングレンジャー
Neo ATLAS
Gダライアス
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
Blaze & Blade ～Eternal Quest～
シャイニングフォースⅢ シナリオ2 狙われた神子
テイルコンチェルト
みつめてナイト
修羅の門
クーリエ・クライシス
センチメンタルグラフティ
やるドラシリーズ
XI
スターオーシャン セカンドストーリー
ナムコアンソロジー1
蒼天の白き神の座 GREAT PEAK
GUILTY GEAR
サンダーフォースV パーフェクトシステム
ソルディバイド
ブレイヴフェンサー 武蔵伝
グランド・セフト・オート
アストロノーカ
バロック
シルエットミラージュ リプログラムドホープ
F-ZERO X
メタルギアソリッド
ポポローグ
幻想水滸伝Ⅱ
R4-RIDGE RACER TYPE4-
ビートマニア
三國志Ⅵ
ナムコアンソロジー2
いただきストリート ゴージャスキング
マール王国の人形姫
ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!
ルナティックドーンⅢ
エアガイツ
ユーラシアエクスプレス殺人事件
ファイティングアイズ
L.S.D
バーチャファイター3tb
ゼルダの伝説 時のオカリナ
バンジョーとカズーイの大冒険
マリオパーティ
ピカチュウげんきでちゅう
ファイナルファンタジーⅧ
チョコボレーシング ～幻界へのロード～
ポップンミュージック
Dance Dance Revolution
サーカディア
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿、
宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル
弟切草 蘇生編
サイレントヒル
ヴァンピール 吸血鬼伝説
魔女っ子大作戦
榎本加奈子のボケ診断ゲーム
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
サガ フロンティア2
オールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ
セガラリー2
俺の屍を越えてゆけ
聖剣伝説 レジェンド オブ マナ
どこでもいっしょ
レーシングラグーン
ラクガキショータイム
せがれいじり
サルゲッチュ
パカパカパッション
ギターフリークス
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
ソウルキャリバー
シーマン ～禁断のペット～
グランツーリスモ2
バイオハザード3 last escape psp
ときめきメモリアル2
ヴァルキリープロファイル
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
デュープリズム
クロノ・トリガー
ドンキーコング64
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
シェンムー 一章 横須賀
バーチャストライカー2 Ver.2000.1
デスクリムゾン2 -メラニートの祭壇-
シルバー事件
信長の野望・烈風伝
アークザラッド3
俺の料理
STAR IXIOM
ビブリボン
ストリートファイターⅢ ダブルインパクト
カスタムロボ